CELE MAI BUNE EXTENSII PENTRU BROWSER-UL MOMENTULUI, FIREFOX

68
SEPT '05
124 PAGINI
7,5 LEI

XtremPC
CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

UNIVERSUL SUNETELOR



■ SOLUȚII 2.1 PENTRU TOȚI

INTELIGENȚĂ PE 64 BIȚI



■ MAI MULTĂ CA NICIODATĂ

PROCESOARE MULTICORE

■ CÂND UNUL NU AJUNGE

BATTLEFIELD 2



■ CONFLICTE ȘI TACTICI MODERNE



GEFORCE 7800 GTX ÎN SLI
NVIDIA LA GENERAȚIA A ȘAPTEA

BARD'S TALE - JUICED - GOD OF WAR - WIK AND THE FABLE OF SOULS


DigitAll pure entertain
MagicSpeed
4ms
SAMSUNG
www.deck.ro
SyncMaster 730BF / 930BF
The Premium LCD Monitor
Give you more pleasure for your digital life. See it, and feel it!
DVI-D
Magic Speed 4ms (ResposeTimeAccelerator) • Magic Color • Magic Tume • Magic Zone • Magic Bright2 • Stylish Design
DECK COMPUTERS
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania
Service Center SAMSUNG-IT Romania
tel:021-43.43.400
SAMSUNG


Monitoarele LCD BenQ
FP71V+ / FP91V+ / FP91E
Advanced Motion Accelerator
HS
PP
POWER-MOOD
Tehnologia avansată de accelerare a mişcării sfidează limitele realităţii.
senseye
Scopul principal al tehnologiei AMA (Advanced Motion Accelerator) este eliminarea limitărilor de viteză la afişarea imaginilor, limitări întâlnite la monitoarele LCD tradiţionale. Prin ajustarea dinamică a monitorului, tehnologia de accelerare a mişcării de la BenQ este capabilă să optimizeze performanţele LCD-ului pentru afişarea imaginilor în mişcare. Testează cele mai tari jocuri video sau filme digitale şi vei rămâne uimit de fiecare dată!
FP71V+ / FP91V+ / FP91E
• Rezoluţie 1280x1024 SXGA
• SRS speaker
• D-Sub/DVI intrare dublă
• 1000:1 rata de contrast
• 400cd/m² luminozitate
• Tehnologia Senseye
BenQ
Enjoyment Matters
În România prin:
ProCA ROMÂNIA
București: Str. Turturelelor nr. 52, Tel./Fax: 021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara: Str. Cermena nr. 22, Tel./Fax: 0256 224.295, Tel.: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa: Str. Poporului, nr. 36, Tel/Fax: 0241 634.994 / 0241 635.959, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

ECHIPA

Redacţia

Cristian Agatie **redactor şef**
Ionuţ Popa **redactor hardware**
Ştefan Matei **redactor hardware**
Liviu Mihai **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Design

Gabriel Ionescu **tehnoredactare**

Fotografie

Radu Iordache

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacţia

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN

1582-2818

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2004



Comerţ de tranziţie

Un om normal adună, într-o viaţă, foarte multe frustrări, IT-ul având şi el partea sa de vină. Şi pentru că sunt un norocos, iar plecarea lui Liviu Marica mi-a oferit plăcerea de a-mi face publice frustrările prin intermediul acestei rubrici, vă supun atenţiei în acest prim editorial (şi, desigur, aştept feedback-ul dumneavoastră pe forum) câteva aspecte legate de comerţul cu componente de calculator. Nu poate contesta nimeni evoluţia pieţei IT de retail în ţara noastră. În ultimii ani s-au dezvoltat mai multe lanţuri de magazine specializate şi, chiar dacă pregătirea tehnică a vânzătorilor este adesea pusă în discuţie, în general poţi purta o discuţie coerentă cu aceştia. Desigur, situaţia este ceva mai complicată când ştii exact ce vrei să cumperi. În funcţie de nivelul de cunoştinţe al cumpărătorului, acesta are de înfruntat fie amabilitatea vânzătorului, care-i propune alternative echivalente, dar fără legătură cu produsul solicitat iniţial, fie perspectiva de a se întoarce acasă cu mâinile goale. Fiind în general un cumpărător pretenţios, mă documentez pe site-urile de specialitate înainte de a mă decide asupra achiziţionării unui anumit model de placă de bază, carcasă, unitate optică sau chiar unui banal ventilator pentru carcasă. Apoi studiez ofertele magazinelor de specialitate pentru a vedea cine distribuie respectivul model şi abia apoi fac drumul la magazin pentru cumpărături. Cu toate acestea, mi s-a întâmplat de multe ori să fac acest drum degeaba, fiind ceva obişnuit ca magazinele să aibă o ofertă bogată pe hârtie şi o alta, mult mai limitată, pe rafturi. Dacă acest aspect este de înţeles pentru un magazin mic, de cartier, care nu-şi permite să ţină prea multă marfă pe stoc, este, în schimb, destul de supărător pentru un magazin important, care face parte dintr-o reţea de retail cu magazine în toată ţara. Aţi putea obiecta că e posibil, la un moment dat, ca un anumit produs să se epuizeze. Nimic mai adevărat, aşa ceva i se poate întâmpla oricui, dar când un produs nu este de găsit timp de câteva luni te gândeşti că singura raţiune a păstrării lui în ofertă este să te facă pe tine să baţi drumul, periodic, la magazinul cu pricina. În astfel de situaţii, soluţia salvatoare poată părea că este comandarea online a produselor. Din păcate, nici măcar această metodă chinuită nu funcţionează cum ar trebui, pentru că angajaţii care trebuie să preia comenzile au prostul obicei să nu te anunţe în cazul în care produsele solicitate nu sunt pe stoc sau dacă valoarea comenzii nu le trezeşte interesul. Practic, dacă nu te-a căutat nimeni în următoarele 24 de ore, şansele să mai auzi ceva de comanda făcută sunt minime. Cele două scenarii sunt de neconceput într-o economie de piaţă matură. La noi, dimpotrivă, dezvoltarea pieţei a dus tocmai la apariţia acestor situaţii, prin răcirea relaţiei client-vânzător. Pe scurt, numărul angajaţilor din vânzări creşte, în timp ce calitatea serviciilor rămâne constantă.

Cristian Agatie





010 NVIDIA face un upgrade minor la platforma SLI care suportă acum două lane-uri PCI Express x16.



032 A sosit momentul ca soluţiile x86-64 mainstream şi high end, lansate de AMD şi Intel, să fie supuse unui test comparativ în vederea alegerii unui câştigător.

042 Componentele audio pentru PC sunt de obicei neglijate de majoritatea utilizatorilor, însă scăderile repetate ale preţului îndeamnă la achiziţionarea unui sistem cu subwoofer şi cel puţin doi sateliţi.



076 Prin extensii, utilizatorii care au ales Firefox pentru a naviga pe Internet pot aduce o serie de modificări şi îmbunătăţiri facilităţilor pe care browser-ul dezvoltat de Mozilla le include.

110 Cel de-al doilea joc din serie ca numerotaţie, dar cel de-al treilea în ordine cronologică bate şi el la porţile succesului.



SEPTEMBRIE

IT EXPRESS

008 Puncte de vedere
010 NVIDIA nForce4 SLI x16
010 Opera Mini
012 Fuji FinePix S9000
012 ClearSpeed CSX600
013 AMD Roadmap
016 Reportaj în România
018 Interviu NVIDIA
020 Tehnotrend

HARDWARE

024 Ultima oră
030 Procesoare multicore
032 Inteligenţă pe 64 biţi
042 Universul sunetelor
050 GeForce 7800 GTX
054 Laborator
064 Cum să?
066 Topuri

HOBBY

073 Ultima oră
076 Extensii Firefox
078 Managere de bookmark-uri
084 Laborator
088 Cum să?
090 Galerii Xtreme
092 Comunicaţii

JOCURI

096 Ultima oră
098 Nebunia lumii online
102 Hellgate: London
103 Prey
104 Serious Sam II
105 Unreal Tournament 2007
106 Myst V: End of Ages
108 F.E.A.R.
110 Battlefield 2
114 Bard's Tale
116 Wik and the Fable of Souls
117 Fantastic Four
118 Restricted Area
120 Juiced
121 God of War
122 Black View

IT express



Adrian Dorobăţ

Trup şi suflet

IBM propune un concept IT interesant, care face o distincţie între "trupul" şi "sufletul" calculatorului.

Cercetătorii de la IBM au anunţat SoulPad, un prototip care promite să schimbe modul în care ne gândim la interacţiunea cu PC-ul. Dacă eliminăm tot ambalajul de marketing, ce ne rămâne este destul de banal: un harddisk extern, care se conectează pe USB sau Firewire, pe care este instalat un sistem de operare autoconfigurabil, un soft din categoria Virtual Machine şi un calculator de tip x86 ca "maşină" virtuală.

Ideea este ca utilizatorul să poată accesa orice calculator cu un Soulpad, iniţializându-l prin intermediul sistemului de operare de pe harddisk şi folosindu-i resursele, în timp ce toate datele, cookie-urile, semnăturile digitale se salvează pe Soulpad, gata să fie folosite din nou pe un alt calculator. De aici şi separarea propusă de IBM, între "trup" (procesor, memorie, tastatură, monitor, DVD) şi "suflet" (date, aplicaţii, setări personale).

Ideea de a iniţializa un sistem de pe un mediu extern oarecare, fie el CD, memorie flash sau HDD, nu este nouă, interesant este modul în care IBM priveşte această schimbare de paradigmă.

Dacă acest concept se răspândeşte, mediul de lucru al unui utilizator nu va mai fi legat de un sistem anume. Nu va mai fi nici o diferenţă esenţială între calculatorul de acasă şi cel de la muncă. Sau între calculatorul de la muncă şi un calculator oarecare dintr-un Internet Café de oriunde de pe glob. IBM ne propune prin SoulPad o schimbare de percepţie, în care mediul de lucru devine virtual şi identitatea utilizatorului devine flotantă, ambulantă chiar.

Ar putea să fie SoulPad viitorul iPod? Sigur, un astfel de dispozitiv nu este atractiv pentru un spectru atât de larg de utilizatori, dar sunt sigur că măcar cititorii revistei noastre pot întrezări potenţialul unui gadget de acest tip. O cutiuţă mică încât încape în buzunar, dar care este capabilă să "paraziteze" orice calculator, oferindu-vă cât aţi clipi mediul de lucru cu care sunteţi obişnuit, cu toate aplicaţiile de care aveţi nevoie şi toate setările personalizate pentru ele. Ar fi o variantă inofensivă a borgilor din Star Trek.

Una dintre primele probleme pe care mi le-aş pune însă ar fi cea a securităţii. Să presupunem că unui utilizator îi este furat SoulPad-ul şi hoţii reuşesc să spargă protecţia datelor. Asta este deja grav şi intimitatea îi este făcută ţăndări. Dar problema este că hoţii ar putea să acceseze orice sistem, ca şi cum ar fi respectivul utilizator. Ca într-un basm modern, respectivului utilizator i-ar fi furat de fapt sufletul său electronic.

Dar să nu fim pesimişti. Ieftinirea dramatică a mediilor de stocare, apariţia sistemelor de operare care se pot autoconfigura pe orice calculator şi evoluţia softurilor de tip virtual machine au deschis drumul către o evoluţie a modului de interacţiune cu calculatorul. Aceasta ar putea avea efecte nebănuite asupra industriei.

De exemplu, piaţa handheld-urilor este în cădere de câţiva ani încoace, o tendinţă care va continua să se agraveze în opinia mea. Oamenii au nevoie de un mediu de lucru constant şi familiar şi găsesc tot mai dificil să lucreze pe drumul dintre un calculator şi altul. Un dispozitiv gen SoulPad, care va permite subordonarea oricărui sistem în scopuri proprii, mi se pare mult mai util într-un viitor în care calculatoarele se vor găsi efectiv pe toate drumurile decât un Palm sau ceva asemănător, pe care în cele din urmă tot ar trebui să îl sincronizez cu un PC pentru a accesa datele de pe el.

Puncte de vedere 008
În contact cu cititorii

NVIDIA nForce4 SLI x16 010
NVIDIA echilibrează balanţa

Opera Mini 010
Browser mobil inedit

Fuji FinePix S9000 012
9 megapixeli la îndemâna oricui



ClearSpeed CSX600 012
Coprocesorul matematic

AMD Roadmap 013
3GHz la orizont

Reportaj în România 016
Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Interviu 018
În dialog cu NVIDIA



Tehnotrend 020
Tendinţe în lumea tehnologiei



ASUS recomandă Microsoft® Windows® XP Professional
W2
Confort: Totul pentru Plăcerea Ta
intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY
W2 Mobile Digital Home
La locul de muncă sau la joacă, acasă sau în deplasare, W2V cu tuner TV DVB-T încorporat reprezintă dispozitivul perfect pentru urmărirea știrilor sau a emisiunilor TV.
Noua platformă mobilă de calcul
• Tehnologie Intel® Centrino™ Mobile
- Procesor Intel® Pentium® M seria 700
- Chipset Intel® 915 PM Express
- Intel® Wireless/Pro Network Connection 2915 a/b/g
• Microsoft® Windows XP
- Home Edition
- Professional Edition
- Media Center Edition 2005/6/7
• Ecran de 17" WXGA/WSXGA cu tehnologiile color-shine și crystal-shine
• ATI® Mobility Radeon™ X700(PCI-Express-Express™)
• Bluetooth™ (Opțional)
• Subwoofer intergrat
• Telecomandă de mărimea unei cărți de credit
• Programul exclusiv Mobile Theater
LCD ZBD
Zero Bright Dot
www.asus.com
ROMSOFT SA
Tel: +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
Email: office@romsoft.ro
www.romsoft.ro
R.H.S. Company S.A.
Tel.: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro
Senorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-316
Fax: +4021-33-64-396
E-mail: info@senorg.ro
www.senorg.ro
ASUS® HEART OF TECHNOLOGY
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Am văzut că numărul oamenilor de la voi din echipă a crescut, ceea ce mă bucură, dar mă şi îngrijorează pentru că aşa poate nu veţi mai pune atâta suflet în lucrurile mai importante, ci în cele nefolositoare."

CONTRAEDITORIAL: PUŢINE DESPRE VIAŢA ELECTRONICĂ

Din păcate, provocarea noastră din numărul trecut nu s-a bucurat de prea mult succes. Din cele câteva discuţii purtate cu persoane apropiate, ale căror confesiuni mergeau cam toate pe linia "ştiu eu o poveste despre relaţii virtuale, dar nu o spun", înţelegem că majoritatea celor care au avut astfel de experienţe nu se simt foarte confortabil atunci când îşi amintesc de ele. După cum se spune, şi tăcerea este un răspuns. Pe de altă parte, discuţia puţin mai filozofică i-a făcut pe câţiva dintre cititori să ne trimită mesaje care practic ne provoacă să reînviem rubrica Blackmail, numai ca să le dăm răspunsul pe care îl merită. Dar rezistăm, aşa că în rândurile care urmează nu veţi citi nimic despre rinoceri paşnici şi nici despre lumea prostiei digitale (recunoaştem, titlul este provocator, dar conţinutul scrisorii respective ne-ar obliga să spunem din nou că jucătorii de consolă nu sunt duşmanii personali ai jucătorilor de PC, iar consolele nu sunt invenţia Satanei, alături de alte lucruri pe care le-am mai explicat de multe ori). O să citiţi în schimb despre lucrările primite la Galerii Xtreme, numele corect al oraşului Bistriţa şi alte lucruri care ne-au trezit interesul.

>>> Nu revoluţie, doar evoluţie >>>

De la: Dan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Mă numesc Dan şi aş dori să vă spun câteva din părerile mele în legătură cu revista voastră (am văzut că numărul oamenilor de la voi din echipă a crescut, ceea ce mă bucură, dar mă şi îngrijorează pentru că aşa poate nu veţi mai pune atâta suflet în lucrurile mai importante, ci în cele nefolositoare). Să ştiti că imediat ce am văzut revista nouă am crezut că s-a produs o revoluţie, dar, spre dezamăgirea mea, nu s-a produs. Arată mult mai bine decât vechea revistă, care era extrem de monotonă, îmi place că are mai multe culori, este mai "dinamică". În legătură cu Black view-ul, să ştiţi că nu spun asta doar ca să vă mângâi orgoliul, ci pentru că aşa este, în unele numere am râs de m-am prăpădit, dar, spre dezamăgirea mea, în ultimul timp a cam început să scadă lent calitatea lui. Oricum, aştept cu destulă nerăbdare următorul Black view ca să văd dacă acest mesaj v-a influenţat cumva.

Am zis părţile bune, acum urmează părţile mai puţin bune. Păi, la rubrica Hardmail, nu zic că nu îmi place cum aţi aşezat pe margini scrisul, dar se putea mai bine. Măcar să fie rânduleţele acelea mai lungi un pic. Mă mai deranjează şi faptul că, atunci când primesc de la voi un mesaj, de fiecare dată este scris prost şi cu litere lipsă. Ciudat este că scrie că este de la echipa XtremPC. Nu vreau să cred că toţi scriu aşa de prost. Vă rog, măcar puţină atenţie! În fine, pentru mine contează mai mult calitatea revistei, nu coperta. În ultimele luni am observat o fluctuaţie foarte ciudată a calităţii revistei. Una buna, alta mai bună, alta proastă, parcă vreţi să păstraţi un echilibru ciudat, să vă situaţi la un nivel mediu de calitate. Altă chestie deranjantă la voi este faptul că în unele momente este aproape imposibil să găseşti un articol din o revistă mai veche. Exemplu: am căutat o dată rubrica cu reţele powerline, dar abia două săptămâni mai târziu am găsit-o, la o simplă răsfoire. Îmi trebuia mult la momentul acela, dar dacă nu faceţi şi voi măcar anual un index amărât în care să arătaţi măcar cele mai importante articole... Şi nu pe CD sau DVD pentru că nu am chef să pornesc calculatorul de fiecare dată când caut ceva! Cu toate acestea, pentru mine tot rămâneţi cei mai buni în domeniu.

În legatură cu revista, nu s-a produs o revoluţie cum speram, ci doar o evoluţie. Mai bine aşa decât mai rău.

XtremPC: Noi sperăm că, dimpotrivă, faptul că suntem mai mulţi ne va permite să tratăm fiecare articol cu mult mai multă atenţie decât puteam până acum. Ne bucurăm că apreciezi per ansamblu evoluţia revistei şi suntem de acord că nu este în nici un caz o revoluţie, dar nici nu ne-am dorit asta. Eram mulţumiţi de cea mai mare parte a modului în care mergeau lucrurile şi am vrut doar să îmbunătăţim anumite părţi, cum ar fi calitatea fotografiilor produselor. Despre Black view nu avem multe de zis, decât că fiecare dintre ele suscită reacţii diferite în rândul cititorilor şi ne este absolut imposibil să spunem care este cel mai bun sau cel mai slab. Ceea ce spui despre oscilaţia calităţii revistei sună interesant, vom încerca să recitim o serie de numere mai vechi şi să vedem dacă ai dreptate şi ce a determinat această fluctuaţie.

Nu înţelegem exact la ce te referi atunci când spui că primeşti mesaje de la noi, poate asta înseamnă că eşti abonat sau poate înseamnă că lucrezi la o firmă cu care colaborăm. În general ne semnăm e-mail-urile cu numele noastre şi ne străduim să scriem corect chiar şi atunci când trimitem mesaje banale, dar este posibil să mai existe şi scăpări. Vom reţine observaţia ta.

Ideea de a indexa cumva articolele din revistă este bună şi ne vom gândi la ea. Însă credem că cel mai bine ar fi ca acest index să fie

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-316.81.84

Fax:
021-316.81.49

în format electronic, care oferă opţiuni în plus, cum ar fi aceea de a face o căutare, şi nu are costuri suplimentare. Momentan, un astfel de index, care se ocupă doar de testele hardware şi software principale, se găseşte pe forum, în topicul intitulat sugestiv "Testele hardware si software din revistă - Index", de la secţiunea "Discuţii despre revistă".

>>> Lucrări pentru Galerii Xtreme >>>

De la: Mihai Stan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Am trimis acum aproape trei luni o lucrare intitulată "Organza" pe adresa redactia@xtrempc.ro, pentru că aşa apare pe site, a trecut o lună, am cumpărat revista şi nu am văzut publicată lucrarea mea. În revistă am văzut că adresa de e-mail pentru Galerii diferă de cea de pe site, aşa că am trimis luna trecută şi pe galerii@xtrempc.ro, dar tot nimic. Dacă, din diferite motive, apariţia ei este amânată sau nu vreţi să o publicaţi, măcar pentru faptul că dau 125.000 în fiecare lună pe revistă meritam să primesc şi eu un e-mail să-mi spuneţi care este treaba. Aşa că vă rog frumos să-mi răspundeţi la e-mail şi să-mi spuneţi cât mai am de aşteptat până o să apară, din ce motive nu o publicaţi şi dacă este nevoie să o trimit iar, conform noilor reguli.

XtremPC: Este bine să trimiţi lucrarea conform noilor reguli. Însă trebuie să fim clari în această privinţă, nu vom răspunde niciodată personal fiecărei persoane care trimite lucrări pentru a fi publicate în cadrul Galeriilor Xtreme. Numărul lor este foarte mare (iar în unele luni se întâmplă chiar ca numărul lucrărilor reuşite să fie prea mare şi să nu le putem pune pe toate, deşi am vrea) şi nu ar fi deloc practic să facem aşa ceva. Într-o lume ideală ar fi frumos să putem explica fiecăruia ce este bun în lucrarea sa şi ce să facă pentru a se îmbunătăţi, dar pentru noi este imposibil în acest moment.

Ce poţi totuşi să faci este să te înscrii pe forumul XtremPC, unde, în cadrul secţiunii "Grafică & 3D Design", există un topic intitulat "Creaţii nepublicate la Galerii Xtreme". În cadrul acestui topic, cititorii pot să îşi arate operele şi să le discute cu ceilalţi, eventual şi comparându-le meritele cu cele ale lucrărilor care au fost publicate în revistă.

>>> Bistriţa-Năsăud >>>

De la: Dominix
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă scriu pentru că aţi făcut o mare greşeală (nu-mi place să încep cu greşelile, dar asta aţi făcut) la rubrica cu noul magazin UltraPro din "Bistriţa Năsăud". Trebuie să vă corectez: judeţul se numeşte Bistriţa-Năsăud, iar oraşul în care s-a deschis magazinul se numeşte Bistriţa (municipiul Bistriţa, reşedinţa judeţului Bistriţa-Năsăud).

Acum vin şi cu sugestiile. Am observat că în ultima vreme aţi renunţat sau uitat să mai puneţi pe CD DLH-ul şi cred eu că este un program destul de util gamerilor, deoarece ajută în situaţii în care te oboseşti să treci peste un nivel şi nu reuşeşti fără un trainer sau un cheat, sper că înţelegeţi punctul meu de vedere. Un alt lucru ar fi update-urile pentru antiviruşi (măcar din două în două luni să le puneţi). Iar în loc de demo-uri ar trebui să puneţi altceva, deoarece nu ştiu câţi le încearcă (eu personal nu), fiindcă cine vrea să încerce un joc face rost de el şi îl încearcă, citeşte în revistă despre respectivul joc sau aude despre el de la prieteni. Şi încercaţi să evitaţi greşelile, de exemplu am văzut o dată Gordon Freeman foarte ciudat scris.

În rest sunt foarte bune revista şi conţinutul CD-ului şi DVD-ului, cred că XtremPC este cea mai bună revistă din România, cu un preţ accesibil pentru toţi. Ţineţi-o tot aşa!

XtremPC: Ai dreptate, ne-am încurcat în geografie. Cu toată sinceritatea, nu ni se pare o eroare gravă, dar suntem convinşi că cei care locuiesc în Bistriţa întâlnesc des astfel de confuzii şi nu sunt foarte încântaţi de asta, la fel cum ni se întâmplă şi nouă cu cei care scriu greşit numele revistei, în diverse forme (ExtremPC, Extreme-PC etc.). Aşa că ne cerem scuze.

Update-uri de DLH am pune, dar nu a mai apărut nici unul din luna februarie. În general sunt foarte rare, dar asta nu înseamnă că noi am uitat. Atunci când va apărea un update se va găsi cu siguranţă şi la noi.

Demo-uri vom continua să avem însă, pentru că sunt situaţii în care ele preced jocurile şi, în afară de asta, mulţi dintre cititori nu au acces atât de facil la jocuri ca tine, iar demo-urile, alături de articole, îi ajută să afle cât mai multe lucruri cât de rapid se poate.

CU OCHII PE FORUM!

scorpyon_amd13

BRAVO! Părerea mea într-un singur cuvânt despre acest număr. Deja începe să-mi pară rău că domnul Liviu Marica va părăsi echipa XtremPC. Din câte ţin eu minte, de la venirea sa în redacţie a dispărut etapa "Black" a revistei, perioada în care nu o suportam. Dupa ce aţi terminat cu porcăriile alea şi v-aţi îndreptat spre calea cea bună am mai început să mai cumpăr, ceva mai rar la început, revista voastră, ca de la numărul 40 până azi să nu mai ratez nici un număr. Felicitări, domnule Liviu Marica, aţi făcut o treabă minunată!

XtremPC

Înţelegem ce spui. Deşi credem că perioada pe care tu o numeşti "Black" a reprezentat şi ea o etapă în evoluţia XtremPC, nu intenţionăm să ne întoarcem la ea.

Caraboy

Da, interesant număr! Mi-au plăcut articolul despre "şoareci" şi cel cu Star Wars. Cam mare totuşi nota pentru GTA, eu cred că i-aş da 8. Te zgârie pe ochi grafica colţuroasă, iar nenumăratele bug-uri grafice îl trag în jos. În rest, nu am ce să-i reproşez! Oricum, este unul dintre cele mai bune jocuri de anul acesta. Iar despre subiectul atins la Puncte de vedere sunt multe de zis. Deşi eu sunt pasionat de domeniul IT, nu prea sunt de acord cu e-relaţiile, cel puţin eu nu aş vrea să îmi găsesc o parteneră în acest fel. De ce? Pentru că pe Net este mult mai uşor să-ţi arăţi o faţă diferită, îţi este mai uşor să spui anumite lucruri decât dacă ai fi faţă în faţă cu persoana respectivă. Dar per total Internetul este bun! Iar faptul că oferă o metodă ieftină şi uşoară de comunicare cu orice colţ al lumii nu este deloc de neglijat. Pot să vorbesc cu rudele mele din Canada pe Skype şi le aud la fel ca la telefon, chiar mai bine. Le mai şi văd pe web-cam! Dacă ştii să rămâi ancorat în lumea reală şi să te desprinzi de Net şi de PC nu văd care ar fi problema. Până la urmă suntem oameni, nu maşini, şi nu aş vrea să ajungem ca în Matrix. Toate trebuie făcute cu măsură!

XtremPC

Este adevărat, pe Internet oamenii se comportă altfel decât în viaţă, de multe ori mai urât din cauză că nu se tem de repercusiuni. Despre San Andreas nu putem spune decât că, aşa cum era de aşteptat, nota noastră le-a părut unora prea mică, altora prea mare, iar altora foarte potrivită.

Alinuzzu

Niciodată (extrem de rar, o dată sau de două ori) nu am gustat stilul în care era concepută rubrica Black view, dar numărul acesta este pe gustul meu şi după reply-urile de până acum, şi al altora. Concluzia vine de la sine: abordaţi stilul acesta şi subiecte asemănătoare şi cred că veţi avea şi mai mulţi fani ai rubricii! S-o fi schimbat autorul?

Încă nu sunt împăcat cu ideea de un număr pentru două luni. Eu şi, cred, mulţi alţii suntem puţin supăraţi că această revistă "lunară" are 11 numere pe an. La alte reviste nu văd să se întâmple aşa ceva. Luaţi concediu pe rând, ştiu eu, găsiţi voi soluţia optimă... Pe noi, clienţii voştri, ne interesează să vedem 12 numere în 12 luni.

XtremPC

Autorul rubricii Black view este în continuare Adrian Dorobăţ (şi ar fi trebuit să fie destul de evident, dat fiind că tot el a semnat şi articolul despre E3), dar stilul fiecărui articol este determinat de forţe care nu pot fi controlate. Şi, oricât am dori, nu putem să îl trimitem în fiecare lună în Statele Unite pentru a-i declanşa astfel de trăiri sufleteşti.

În ceea ce priveşte a doua ta problema, şi noi dorim să nu mai avem un singur număr pe lunile iulie şi august, dar există ceva mai multe dificultăţi, nu numai cele legate de planificarea concediilor. Sperăm totuşi ca începând de anul viitor să reuşim şi acest lucru.

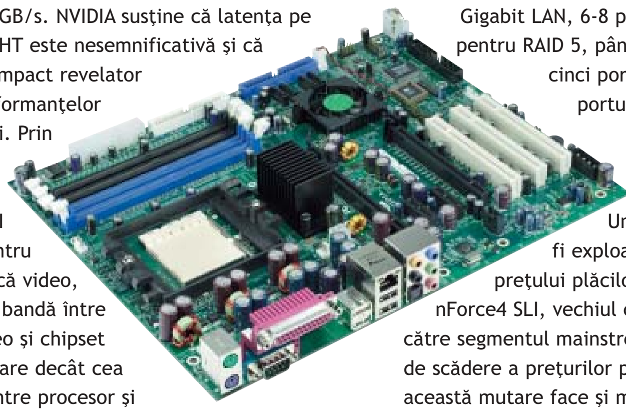
NVIDIA nForce4 SLI x16

NVIDIA ECHILIBREAZĂ BALANŢA

Un chipset care suportă două sloturi PCI Express x16 este mai mult o decizie comercială a NVIDIA decât o necesitate. Cu toate acestea, este primul produs non-Intel adoptat de către Dell.

Chiar dacă NVIDIA şi-a făcut timid intrarea pe o piaţă a chipset-urilor dominată de VIA şi Intel (de altfel, primul chipset nForce nu a impresionat pe nimeni, decât poate prin soluţia audio cu Dolby Digital), aceasta a reuşit în scurt timp să domine segmentul ocupat de platforma AMD. În ultimul timp, succesul NVIDIA s-a bazat pe arhitectura SLI, care permite, virtual, dublarea performanţelor subsistemului video prin conectarea a două plăci video. Această arhitectură s-a bucurat de suficient succes pentru a fi extinsă şi la platforma Intel, dovedindu-se o soluţie mai performantă chiar decât ceea ce oferă Intel la momentul actual. Totuşi, nForce4 SLI Intel Edition este mai puţin eficient decât versiunea AMD, din cauza construcţiei dual chip impuse de controller-ul de memorie, care nu este integrat în pastila procesorului ca în cazul AMD.

Cu nForce4 SLI x16, NVIDIA nu lansează un produs revoluţionar, ci doar aduce o completare a cărei necesitate este discutabilă în acest moment. Astfel, noul chipset NVIDIA oferă două sloturi PCI Express x16, pentru o lăţime de bandă dublă în cazul unei configuraţii SLI. În cazul soluţiei Intel, chipset-ul a rămas neschimbat, singura modificare operată fiind activarea lane-urilor PCI Express din southbridge (MCP - Media and Communications Processor). Într-adevăr, acestea existau şi în ediţia Intel a nForce4, fiind însă dezactivate. În cazul ediţiei AMD, chipset-ul devine o soluţie dual chip, ca şi în cazul Intel, cu actualul nForce4 MCP funcţionând ca southbridge pentru noul AMD nForce4 SPP (System Platform Processor). Cele două chip-uri comunică, similar soluţiei Intel, prin intermediul Hyper-Transport, care are o lăţime de bandă de 8GB/s. NVIDIA susţine că latenţa pe magistrala HT este nesemnificativă şi că nu are un impact revelator asupra performanţelor chipset-ului. Prin folosirea a câte 16 lane-uri PCI Express pentru fiecare placă video, lăţimea de bandă între plăcile video şi chipset este mai mare decât cea existentă între procesor şi memorie în cazul unui sistem AMD care foloseşte memorie DDR400. Chiar dacă în prezent nu există aplicaţii care să necesite sau să folosească această lăţime de bandă enormă, NVIDIA este convinsă că pe viitor aplicaţiile dezvoltate special pentru platforme SLI vor putea exploata eficient magistrala PCI Express x16. Numărul total de lane-uri PCI Express ale chipset-ului nForce4 SLI x16 este de 40 în cazul ediţiei Intel, acestea putând fi împărţite între maximum nouă sloturi. În cazul platformei AMD, doar 38 de lane-uri sunt diponibile şi, respectiv, şapte sloturi. Este, aşadar, timpul ca slot-urile PCI Express să se generalizeze pe plăcile de bază, înlocuind treptat sloturile PCI. La capitolul dotări, noul chipset NVIDIA permite echiparea unei plăci de bază cu tot ce se aşteaptă de la un produs destinat entuziaştilor - dual Gigabit LAN, 6-8 porturi SATA II cu suport pentru RAID 5, până la 10 porturi USB 2.0 şi cinci porturi PCI. Chiar dacă două porturi PCI Express x16 nu sunt o necesitate imediată, NVIDIA nForce4 SLI x16 oferă alte avantaje. Unul dintre ele, care poate fi exploatat imediat, este scăderea preţului plăcilor de bază dotate cu nForce4 SLI, vechiul chipset fiind împins astfel către segmentul mainstream. Împreună cu decizia de scădere a preţurilor pentru gama GeForce 6800, această mutare face şi mai dificilă misiunea canadienilor de la ATI, a căror soluţie CrossFire va fi greu de vândut ca mainstream. Cea mai mare realizare a NVIDIA rămâne însă obţinerea statutului de furnizor Dell, noul chipset urmând să echipeze sistemele desktop XPS 600. Acesta nu este numai primul sistem Dell care foloseşte chipset NVIDIA, ci este primul sistem care rupe tradiţia Intel de furnizor exclusiv al lui Dell. Asta nu înseamnă că vom vedea curând un sistem AMD de la Dell, dar este un semn clar că texanii au devenit mai flexibili, acesta fiind un pas în direcţia cea bună. Cu NVIDIA ca furnizor pentru chipset-uri, poate va fi mai uşor pentru Dell să abordeze platforma AMD.



Opera Mini

BROWSER MOBIL INEDIT

Opera Mini permite folosirea oricărui telefon mobil cu suport Java pentru navigarea pe Internet, oferindu-le posesorilor de aparate ieftine (şi mai puţin dotate) un browser grafic perfect funcţional.

Când eşti departe de birou iar transportul unui laptop nu este o soluţie comodă, un telefon mobil dotat corespunzător poate fi un instrument util pentru accesarea site-ului companiei sau căutarea unor informaţii pe Internet. Totuşi, nu toate telefoanele mobile sunt dotate cu un browser web corespunzător, care să permită afişarea imaginilor, majoritatea punându-i la dispoziţie utilizatorului doar un browser wap minimal.

Pentru utilizatorii care nu au şi nici nu intenţionează achiziţionarea unui smart-phone, Opera oferă o soluţie inedită, pretabilă la orice telefon de complexitate medie care suportă Java şi dispune de conexiune wap. Funcţionarea se bazează pe principiul că nu este nevoie ca telefonul mobil să proceseze paginile web, acestea putând fi preprocesate pe serverul furnizorului de servicii şi livrate telefonului mobil într-o versiune adaptată capabilităţilor grafice ale telefonului. Practic Opera Mini nu este un browser propriu-zis, ci un aplet Java care asigură comunicarea telefonului cu serverul, asigurând afişarea imaginilor pregătite de operator prin procesarea paginii web solicitate. Pot fi astfel vizualizate pagini HTML, XHTML, WML sau CSS şi chiar pagini securizate, deşi legătura cu telefonul nu este securizată. Opera Mini, chiar dacă permite vizualizarea paginilor web normale pe telefoane incapabile să ruleze un browser web, are dezavantajul că nu este un soft independent, care să poată fi instalat de utilizator. El are nevoie de suportul operatorului, aceasta fiind, de altfel, şi forma în care ajunge la utilizator, ca parte integrantă a unui pachet de servicii oferit de operator. Practic, instalarea Opera Mini este la fel de simplă ca şi instalarea unui ringtone, fiind suficientă recepţionarea unui SMS sau accesarea unui link prin intermediului browser-ului wap al telefonului. Prin intermediul Opera Mini, operatorii de telefonie au posibilitatea de a creşte valoarea încasărilor per utilizator prin oferirea de servicii Internet către o bază largă de utilizatori (practic, peste 700 de milioane de utilizatori folosesc telefoane cu WAP şi suport Java). Primul operator care le oferă clienţilor săi Opera Mini este TV2, un post de televiziune norvegian care pune astfel la dispoziţia abonaţilor săi un pachet mobil complet.

Fuji FinePix S9000

9 MEGAPIXELI LA ÎNDEMÂNA ORICUI

Similar cursei megahertzilor în care s-au înscris principalii producători de procesoare, şi în domeniul fotografiei digitale există o bătălie a megapixelilor, ai cărei beneficiari sunt, desigur, utilizatorii.

Fotografia digitală a cunoscut o evoluţie rapidă în ultimii trei ani, astfel încât performanţele unui produs high end de atunci abia dacă mai pot fi comparate cu cele ale unuia actual din clasa consumer. Astfel, zoom-ul optic a crescut de la 3x la 6x, apoi la 8x, în prezent 12x fiind tendinţa generală pentru aparatele prosumer, în timp ce la clasa compactă se observă o tendinţă clară de adoptare a zoom-ului optic 5x. De asemenea, din ce în ce mai multe aparate sunt dotate cu un sistem optic de stabilizare a imaginii, devenit indispensabil în cazul unui zoom mare. În ceea ce priveşte rezoluţia camerelor foto digitale, aceasta a crescut rapid, valori de 5 megapixeli fiind uzuale chiar în camerele compacte.

La scurt timp după ce Panasonic a anunţat modelul DMC-FZ30 cu senzor de 8 megapixeli, Fujifilm lansează două modele de camere foto digitale dotate cu senzor CCD de 9 megapixeli - FinePix S9000, respectiv FinePix E900. Acestea sunt primele camere din clasa consumer care oferă o asemenea rezoluţie, dar suntem siguri că altele vor urma, în scurt timp. FinePix S9000 se remarcă, pe lângă senzorul SuperCCD HR de generaţia a cincea cu dimensiunea de 1/1.6", prin obiectivul Fujinon cu zoom optic 10.7x, precum şi prin tehnologia de procesare a imaginilor Real Photo, implementată pe modelele Z1 şi F10. Această tehnologie permite reducerea zgomotului imaginii, care la o asemenea rezoluţie este inevitabil. În practică, se pare că rezultatele sunt spectaculoase, S9000 fiind capabil de o sensibilitate care merge până la ISO 1600. Un alt punct forte este timpul extrem de scurt după care se poate face prima fotografie (numai 0.8 secunde), timpul scurs de la apăsarea butonului şi până la declanşare. Distanţa focală a obiectivului este între 28 şi 300mm (corespunzător unei camere pe 35mm), deschiderea fiind între f/2.8 (wide), respectiv f/4.9 (tele), şi f/11. Pentru vizualizarea imaginilor se poate folosi fie viewfinder-ul electronic, care are o rezoluţie de 235.000 pixeli, fie display-ul orientabil de 1.8" cu rezoluţia de 118.000 pixeli. Fotografiile pot fi salvate fie pe carduri de memorie xD, fie pe cele de tip Compact Flash sau Microdrive, formatele suportate fiind CCD-RAW, RAW şi JPG. Rezoluţia maximă a fotografiilor atinge 3488x2616 pixeli. Alte facilităţi sunt suportul pentru flash extern, precum şi telecomanda cu fir. Utilizatorii vor aprecia cu siguranţă zoom-ul manual, mult mai precis decât cel acţionat electric.

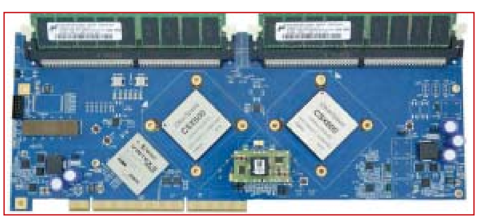


FinePix S9000 urmează să fie disponibilă în lunile următoare, preţul recomandat de producător fiind în jur de 700 de dolari.

ClearSpeed CSX600

COPROCESORUL MATEMATIC

Se observă o tendinţă accentuată către personalizarea unităţilor de procesare. După procesorul central, audio, acceleratorul 3D, procesorul video şi cel de fizică, iată că vom avea şi coprocesoare matematice.



Toată lumea este familiarizată cu procesoarele de uz general, iar cele de sunet şi acceleratoarele 3D sunt deja comune. Destul de recent producătorii de acceleratoare grafice vorbesc de coprocesoare video, care permit decodarea hardware a semnalului video (eliberând astfel procesorul). Un exemplu este PureVideo al NVIDIA, existent în acceleratoarele grafice din seriile 6x00 şi 7x00. Într-unul dintre numerele noastre trecute v-am prezentat acceleratorul de fizică, responsabil cu calcularea fizicii obiectelor din jocuri. Iată că acum este rândul calculelor matematice să fie realizate de un chip dedicat. Acesta este coprocesorul matematic realizat de ClearSpeed.

CSX600 promite să fie cel mai rapid procesor pentru calcul în virgulă mobilă pe 64 biţi, puterea sa de calcul atingând 25GFlops. Prin integrarea a două astfel de procesoare pe un card PCI Express se obţine o putere de calcul de 50GFlops, de zece ori mai mare decât ceea ce oferă un sistem obişnuit de desktop. În funcţie de numărul de slot-uri PCI Express disponibile pe placa de bază, într-un sistem pot fi montate mai multe astfel de carduri pentru o creştere corespunzătoare a performanţelor. Această creştere se referă însă doar la operaţiile de calcul în virgulă mobilă, cum ar fi aplicaţiile ştiinţifice sau cele profesionale de prelucrare a sunetului şi imaginii. Creşterea de performanţă pentru aceste aplicaţii este de aproximativ 10% pentru fiecare card instalat în sistem.

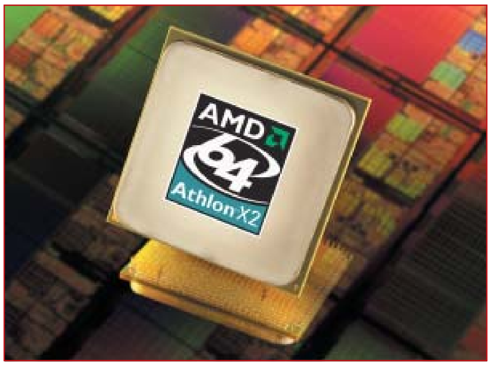
Procesorul produs de ClearSpeed este fabricat folosind tehnologia de fabricaţie pe 130nm şi are 96 de core-uri care rulează la frecvenţa de 250MHz. Această frecvenţă scăzută permite menţinerea consumului în limite rezonabile, astfel că procesorul CSX600 consumă aproximativ 10W, în timp ce cardul cu două procesoare nu depăşeşte 25W. Cardurile CSX600 sunt prevăzute cu câte două bancuri de memorie DDR2 pentru fiecare procesor, permiţând montarea unui total de 4GB de memorie dedicată.

Lansarea comercială a coprocesorului matematic este prevăzută pentru această toamnă, compania ClearSpeed ferindu-se să se pronunţe asupra datei exacte sau asupra preţului. Singura indicaţie este că acest modul va reprezenta o "investiţie neglijabilă" pentru corporaţii, ceea ce poate însemna orice între câteva sute şi câteva zeci de mii de dolari.

AMD Roadmap

3GHZ LA ORIZONT

Pentru prima oară, pe roadmap-ul AMD apare un procesor la 3GHz. FX-59 va fi, probabil, cel mai puternic procesor single core.



AMD a avut un parcurs ascendent în ultimii ani, înregistrând succes după succes cu arhitectura K8. Astfel, AMD a fost prima cu un procesor pe 64 biţi şi prima cu un procesor dual core pentru servere. De asemenea, procesoarele dual core pentru desktop au fost mai apreciate decât cele produse de Intel, în ciuda preţului exorbitant. Recent, AMD a lansat Athlon64 X2 3800+, un procesor dual core cu preţ mai accesibil, şi pregăteşte noi surprize pentru anul 2006.

Pentru partea superioară a sectorului desktop, principalele noutăţi sunt introducerea Socket-ului M2 şi adoptarea memoriei DDR2, o dată cu revizia F a core-urilor. Aceasta păstrează facilităţile aduse de revizia E, adăugând în plus tehnologiile de virtualizare (Pacifica) şi de securitate (Presidio). Primele procesoare de desktop pentru Socket M2 şi cu suport pentru memorii DDR2-667 vor fi Athlon64 3500+ (care va funcţiona la frecvenţa de 2.2GHz şi va avea 512KB L2 cache), 3800+ (2.4GHz şi 512KB cache) şi 4000+ (2.4GHz şi 1MB cache) cu core Orleans, respectiv Athlon64 X2 4800+ şi 5000+ cu core Windsor, funcţionând la frecvenţa de 2.6GHz. În afară de acestea, pe roadmap-ul AMD mai apar şi procesoare pentru actualul Socket 939 - un Athlon64 X2 5000+, precum şi primul procesor AMD care atinge bariera celor 3GHz - un FX-59. Acesta va fi probabil cel mai puternic procesor single core care se va produce vreodată, existând speculaţii că viitoarele FX-uri vor fi dual core. Atât FX-59, cât şi Athlon64 X2 5000+ ar trebui să apară în retail în primul trimestru al anului viitor. De asemenea, AMD pregăteşte un procesor dual core mai accesibil chiar decât Athlon64 X2 3800+, recent lansat. Acesta va avea probabil rating-ul 3500+ şi frecvenţa de funcţionare de 1.8GHz. O dată cu trecerea la Socket M2, Socket 754 va dispărea din partea superioară a gamei, fiind rezervat exclusiv procesoarelor Sempron şi celor mobile. În zona value, vom asista la rafinarea gamei Sempron, prin lansarea versiunii Ex a core-ului Palermo, a cărui principală caracteristică este suportul pentru 64 biţi. Anul 2006 va aduce câteva salturi ale frecvenţei de funcţionare a Semproanelor, prin modelele 3500+, 3600+ şi 3700+. Acesta din urmă va fi disponibil atât cu 754 de pini, cât şi cu 939 de pini, având frecvenţa de funcţionare de 2.2GHz şi 256KB L2 cache. De asemenea, există informaţii despre intenţia AMD de a scoate un procesor value pentru Socket M2. Acesta are numele de cod Manila şi va avea suport pentru memorii DDR2 dual channel, dar nu va include tehnologiile de virtualizare şi securitate (Pacifica, respectiv Presidio).

Pentru notebook-uri, AMD va avea trei categorii de procesoare - DTR (care nu sunt altceva decât procesoare pentru desktop care, eventual, pot funcţiona cu tensiuni de alimentare mai mici), Transportable (procesoare Athlon64 Mobile şi Sempron Mobile cu DTP de 62W sau chiar mai puţin) şi Thin and Light (procesoare Turion şi Low Voltage Sempron care au DTP de 35W sau 25W). La categoria Transportable, noutăţile sunt procesoarele Athlon64 Mobile cu core Newark, toate având 1NB L2 cache. Vârful de gamă va fi, la sfârşitul acestui an, modelul 4000+, cu frecvenţa de funcţionare de 2.6GHz. În partea inferioară a gamei, procesoarele Mobile Sempron vor trece la noul core Albany, cu vârful de gama (3600+) funcţionând la frecvenţa de 2.2GHz şi având 128KB L2 cache. Procesoarele Sempron pentru notebook-uri nu vor avea suport pentru 64 biţi, AMD considerând că utilizatorii unui notebook value nu au nevoie de această facilitate. În sfârşit, pentru categoria Thin and Light, AMD pregăteşte creşterea frecvenţei procesoarelor Turion64 până la valoarea de 2.4GHz, o dată cu lansarea modelelor ML-44 şi MT-44, undeva între sfârşitul anului 2006 şi primul trimestru al anului 2006. De asemenea, procesoarele Low Power Mobile Sempron, care au acelaşi TDP ca şi seria MT a Turion64 (25W), se vor înnoi cu noul core Roma, care nu este altceva decât versiunea mobilă a core-ului Palermo. Vârful de gamă, modelul 3400+, va funcţiona la 2.0GHz şi va avea 256KB L2 cache. Pe viitor, platforma mobilă a AMD va trece de asemenea la DDR2, segmentele DTR şi Mobile adoptând Socket M2, iar Thin and Light făcând uz de viitorul Socket S1. Noile socket-uri vor determina apariţia primelor procesoare mobile dual core la începutul anului 2006. Acestea vor fi Mobile Athlon64 cu core Trinidad pentru Socket M2, respectiv Turion64 cu core Taylor pentru Socket S1. De asemenea, AMD are în plan şi lansarea unor procesoare single core care să folosească noile socket-uri. Acestea sunt fie Mobile Sempron cu core Richmond, fie Turion64 cu core Keene.

Gama Opteron nu este la fel de dinamică, dar acest fapt este normal pentru procesoarele pentru servere. Singura noutate este apariţia seriei de procesoare single core x54. Acestea au nume de cod Athens (modelul 854 destinat serverelor cu patru sau mai multe procesoare), Troy (modelul 254 destinat serverelor dual procesor), respectiv San Diego (modelul 154) şi funcţionează la 2.6GHz cu 1MB L2 cache. Se pare, astfel, că Opteron64 nu a împrumutat numai socket-ul (939) de la modelele pentru desktop, ci şi core-ul, fiind în esenţă un Athlon64.


O soluție
în spatele fiecărui click

ROMTELECOM aduce noi servicii de date și Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piața românească o nouă generație de servicii de date și Internet.

iP FIX este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat și o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA și oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii și iP FIX Ultra - destinat companiilor medii și mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicații ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie și videoconferință.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preț fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigențelor de calitate și performanță ale firmelor și este deja disponibil în București și marile orașe din țară.

MetroNET este un serviciu care oferă acces permanent la Internet și la rețeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în București și destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat și trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficiență sporită, permițând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicații diferite (browsing, videoconferință download de fișiere etc.) .

ROMTELECOM mai oferă **VPN (rețele virtuale private),** un serviciu de transmisii de date, destinat clienților business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informațiilor în deplină siguranță, asigurând integritate, confidențialitate și performanță. VPN permite implementarea de aplicații suplimentare precum: teleworking, videoconferință sau distribuție acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date și Internet face parte și **Security Link**. Security Link este o soluție de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranță ale informațiilor foarte importante (back-up la distanță) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery și care funcționează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată și trafic nelimitat.

Cei interesați de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date și Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanții noștri de vânzări.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

ISA Hardware Dealer's Day

Distribuitorul autorizat AMD în România, ISA Hardware, l-a avut ca invitat la ediţia din acest an a Dealer's Day pe Tomas Bucina, PR/Marcom Manager pentru Europa de Est la AMD. Acesta a prezentat presei şi dealer-ilor ISA Hardware principalele noutăţi introduse de AMD în prima jumătate a anului. La loc de cinste s-au situat noile procesoare AMD Athlon64 cu core Venice. Bucina a demonstrat abilităţile acestor procesoare, capabile să funcţioneze la frecvenţe şi tensiuni de alimentare scăzute atunci când puterea de calcul nu este folosită, rezultatul fiind o reducere semnificativă a consumului. Revenirea la parametrii default se face în timp real, imediat ce puterea de procesare este solicitată pentru rularea unei aplicaţii. Pentru această facilitate, botezată Cool 'N' Quiet, AMD a primit certificarea Energy Star for Efficiency. Un alt aspect important al prezentării au fost încercările companiei de limitare a pieţei gri de procesoare, prin adoptarea unei politici agresive de preţuri şi prin promovarea gamei Athlon64. De asemenea, a fost prezentată noua gamă Sempron cu suport pentru instrucţiunile pe 64 biţi, care se vor vinde la preţuri între 74$ (pentru modelul 2600+) şi 140$ (pentru modelul 3300+).

www.isahardware.ro



Red Hat Enterprise Linux 4 în România

Red Hat Enterprise Linux 4 a fost prezentat oficial presei din ţara noastră în cadrul unei întâlniri organizate de IBM România, Red Hat şi Romsym Data, distribuitorul autorizat Red Hat în România. La conferinţă au participat domnii Laurenţiu Oftez, Customer Sales Manager la IBM România, Greg Bogochwalski, Red Hat VDEL Austria, şi Mahmoud El-Kordy, Regional Sales Manager, IBM CEMA. Aceştia au adus în atenţia celor prezenţi diverse aspecte ce ţin de utilizarea Linux folosind suportul hardware IBM şi produsele Red Hat, toate ca soluţii pentru companiile româneşti, care au astfel acces la cele mai noi tehnologii lansate la nivel internaţional. "Linux-ul este din ce în ce mai utilizat în întreaga lume. Soluţia oferită de Red Hat este una care acoperă nevoile în materie de IT ale organizaţiilor, indiferent de dimensiunile acestora, iar IBM oferă hardware-ul necesar", declară Sorin Şerb, IT Specialist Linux, IBM România.

www.ibm.com/ro



Media Galaxy în Tomis Mall



Cel de-al şaselea electrocomplex Media Galaxy a fost inaugurat în cadrul complexului comercial Tomis Mall din Constanţa. Localizat la etajul doi al complexului, magazinul este împărţit în departamente de IT, aparatură electronică şi electrocasnice, într-o manieră obişnuită Media Galaxy. Personalul stă la dispoziţia vizitatorilor care doresc să afle detalii despre produsele expuse, în departamentul IT existând o echipă ce poate configura şi asambla un sistem conform nevoilor cumpărătorului. Cu ocazia acestei lansări, Grupul Altex, din care face parte şi Media Galaxy, a donat 100.000 RON (1 miliard lei vechi) persoanelor sinistrate de inundaţii în judeţele Constanţa, Piatra Neamţ, Bacău şi Vrancea.

www.mediagalaxy.ro

HP este călare pe situaţie



Într-o atmosferă relaxantă, la Sâmbata de Sus, HP România a prezentat presei colecţia de toamnă a casei. Sub genericul "şapte neveste pentru şapte fraţi", la poalele Făgăraşului am făcut cunoştinţă cu pretendentele: clasicele, dar dinamicele imprimante laser monocrom, modernele şi accesibilele imprimante LaserJet Color, economicele Laser Business Jet, elegantele, dar înţelegătoarele camere digitale, fotogenicele imprimante Photosmart, OfficeJet şi DeskJet, cele de format mare (DesignJet) sau cele "de imagine" (proiectoarele digitale). Desigur, ne-ar fi tentat poligamia, mai ales că aveam de unde alege: copiatoare laser color la preţ de alb-negru (HP Color Laserjet 2800 All-in-One), cea mai ieftină imprimantă color de reţea (HP Deskjet 6620), cameră digitală rezistentă la apă (HP Photosmart M22) şi multe altele. Şi, cum adesea se întâmplă în viaţă, noi am fost cei supuşi la teste şi nu invers: a trebuit să dovedim că suntem "călare pe situaţie" (la propriu!) şi că suntem în stare să le facem... curte. Nu ştiu în ce măsură le-am convins, dar noi, cel puţin, am fost convinşi. În fotografie puteţi vedea lăcaşul în care s-a oficiat ceremonia, iar după numărul de curioşi prezenţi apreciem că a fost un succes.

www.hp.com



Microsoft România creşte ca Făt-Frumos

Anul fiscal 2005 (1 iulie 2004-30 iunie 2005) a fost de bun augur pentru filiala Microsoft din România, care a înregistrat o creştere de 16% faţă de anul precedent. Cea mai mare creştere, de 95%, s-a înregistrat la departamentul servicii, care a înregistrat o valoare a vânzărilor de 2.3 milioane de dolari. Sistemul de operare Windows a reuşit o creştere de 14%, înscriindu-se în linia generală. "Calculând rata media anuală de creştere în cei nouă ani de la deschiderea filialei, am avut bucuria să obţin un rezultat foarte bun (56% - n.r.). Acest rezultat, la care se adaugă contextul foarte favorabil de creştere al României ca piaţă emergentă, îmi dă încredere că vom continua ritmul ascendent. Echipa, mult mai numeroasă şi organizată cât mai aproape de parteneri şi clienţi, va creşte şi va susţine impactul pozitiv al filialei în industria software locală" - a declarat Ovidiu Artopolescu, noul director general al Microsoft România, care l-a înlocuit pe



Silviu Hotăran, actualul manager al Microsoft South East Europe. Priorităţile pentru 2006 sunt consolidarea echipei de mangement, iniţierea de proiecte în sectorul public, extinderea .NET în spaţiul educaţional şi lansarea ediţiilor localizate în limba română ale SQL Server 2005 şi Visual Studio 2005.

www.microsoft.com

GECAD Group - o nouă viziune de afaceri

După ce în 2004 GECAD anunţa schimbarea strategiei de afaceri, prin transformarea companiei într-un grup de firme, iată că se văd primele rezultate, Grupul GECAD încorporând deja cinci companii independente. Acestea sunt Axigen - care dezvoltă un server de e-mail aflat în prezent în stadiu beta, Cvantage - furnizor de servicii complete de contact center pentru relaţiile cu clienţii, suport tehnic, cercetare de piaţă, activităţi promoţionale şi vânzări, ePayment - care oferă soluţii eCommerce şi plăţi online, Sentinet - care continuă activitatea de distribuţie a licenţelor software a grupului, pregătind şi lansarea unei noi tehnologii de securitate IT, şi Gecad Software - cu rol de suport logistic pentru celelalte companii ale grupului. "Vom investi masiv în următorii ani în toate aceste direcţii de business pentru a dovedi că suntem unul dintre cele mai inovatoare grupuri tehnologice din lume" - declară Radu Georgescu, preşedintele Grupului de companii GECAD. Pentru a susţine extinderea companiilor membre, GECAD şi-a mutat sediul într-un nou centru de business, spaţiul ocupat ridicându-se la 2200mp. Investiţia totală pentru amenajarea acestuia depăşeşte 200.000 de euro.

www.gecad.com

"Începând de la versiunea 80 a driverelor, SLI va funcţiona şi cu plăci video de la producători diferiţi."

În dialog cu NVIDIA despre ultima generaţie de plăci grafice, viitorul SLI şi competiţia în domeniu



Jens Neuschäfer
Product PR Manager CE/EE
NVIDIA

XPC: Care este viitorul SLI, având în vedere că GeForce 7800 GTX este la fel de rapidă ca şi două GeForce 6800 Ultra în SLI, iar generaţia următoare va fi, probabil, de două ori mai rapidă decât 7800 GTX?

J.N.: Fiecare generaţie de plăci video este cam de două ori mai puternică decât precedenta, iar SLI oferă o creştere suplimentară a performanţelor de până la 90%. HDR (High Dynamic Range) este ultima facilitate în ceea ce priveşte jocurile, conferind luminii şi umbrelor un aspect complet nou. Puteţi folosi acum texturi suprailuminate sau foarte întunecate, fără a pierde din detalii. De asemenea, SLI îi ajută pe dezvoltatorii de jocuri să programeze viitoarele titluri pe sisteme la fel de puternice ca şi un calculator single GPU din următorii doi ani. SLI este perfect pentru utilizatorul pretenţios, dar în acelaşi timp este pretabil şi pentru mainstream. Partenerii NVIDIA oferă acum plăci de bază cu suport SLI la mai puţin de 100€, care permit construirea unui sistem la limita a 799€.

XPC: NVIDIA s-a asigurat că plăcile cu GeForce 7800 GTX sunt disponibile în retail chiar din momentul lansării oficiale, o practică mai puţin uzuală printre producători. Să însemne asta că NVIDIA renunţă la obiceiul lansărilor "pe hârtie"?

J.N.: Pe 11 august, NVIDIA a lansat GeForce 7800 GT, acesta fiind, de asemenea, disponibilă la data lansării. Vrem să le oferim utilizatorilor posibilitatea de a cumpăra plăcile noi imediat ce acestea sunt lansate şi testate de revistele de specialitate.

XPC: În afară de numărul mai mare al conductelor de randare şi al procesoarelor de vertecşi, arhitectura a rămas, în principiu, neschimbată faţă de NV40. Ce modificări a operat NVIDIA care să permită creşterea de performanţă a G70, precum şi eficienţa energetică pe care am remarcat-o în timpul testelor?

J.N.: GeForce7 reprezintă o evoluţie a arhitecturii. Unităţile de procesare a pixelilor şi a vertecşilor au fost redesenate, lucrând acum mai eficient cu toate titlurile de jocuri. Proiectanţii noştri au analizat peste 1300 de shadere folosite în jocuri, optimizând arhitectura în concordanţă cu acestea. MADD (Multiply/Add) este cea mai comună operaţiune aritmetică într-un shader, iar noile unităţi de procesare a pixelilor şi vertecşilor au o performanţă dublă în cazul acestor operaţii. Fabricarea procesoarelor grafice G70 se face acum la TSMC folosind procesul de fabricaţie pe 110nm. Acesta, împreună cu creşterea eficienţei electrice a componentelor din structura chip-ului, a permis reducerea consumului de curent, în ciuda creşterii numărului de tranzistoare la peste 300 de milioane. Performanţa per Watt este acum de 2.7 ori mai mare decât în cazul seriei GeForce6. Acest aspect este foarte important pentru versiunile GeForce7 destinate notebook-urilor.

XPC: Când vor apărea versiuni mai ieftine ale G70 (mă refer la modele ca GeForce 7200 sau 7600)?

J.N.: În acest moment producem versiunile de top ale seriei 7 – GeForce 7800 GTX şi GeForce 7800 GT. Curând vor apărea şi plăci destinate segmentelor mainstream şi entry level. GeForce 6600 este în acest moment seria cu cel mai bun raport preţ/performanţă, iar vânzările reflectă acest aspect.

XPC: Când va putea decoda PureVideo (procesorul video din chip-urile NVIDIA) conţinut H.264, acesta fiind formatul preferat pentru conţinutul HDTV?

J.N.: PureVideo este tehnologia care asigură calitatea imaginilor video. Nu permite numai reducerea încărcării procesorului, ci asigură o calitate mai bună a imaginii în cazul vizionării DVD-urilor sau stream-urilor video. PureVideo asigură, în cazul MPEG-2 şi WMV, facilităţi ca High Definition Spatial-Temporal De-Interlacing şi Inverse 2:2 Pull-down Correction. Procesorul video al seriilor GeForce6 şi 7 este programabil, astfel că NVIDIA va putea încorpora facilităţi noi, ca decodarea H.264, începând din această iarnă. NVIDIA lucrează direct cu producătorii independenţi de software ca Cyberlink sau IVI pentru ca aceştia să folosească tehnologia PureVideo în programele de decodare H.264.

XPC: ATI a amânat lansarea lui R520, iar CrossFire este încă departe de lansarea comercială. Cum va profita NVIDIA de această conjunctură?

J.N.: NVIDIA a înregistrat un succes cu lansarea GeForce7, existând pe piaţă o cantitate suficientă de plăci cu GeForce 7800 GTX sau 7800 GT. Cu introducerea celei de-a doua generaţii de procesoare grafice cu Shader Model 3, utilizatorii pot alege între mai multe oferte care le asigură un sistem de viitor. Acest aspect este foarte important, mai ales că toate jocurile noi vor include SM 3. De asemenea, o dată cu apariţia plăcilor de bază SLI x16 pentru entuziaşti, SLI este împins către mainstream. În prezent, am vândut peste 1.5 milioane de plăci de bază cu suport SLI şi mai mult de 6 milioane de plăci video SLI-ready cu SM 3, ceea ce reprezintă o bază imensă pentru SLI şi seria 7 a GeForce.

XPC: Dacă va fi operaţional, CrossFire va avea mai multe facilităţi şi va funcţiona cu mai multe aplicaţii decât SLI. Lucraţi la o nouă versiune a SLI?

J.N.: Nu este adevărat. SLI funcţionează şi se vinde de aproape un an deja. Versiunea 77.77 a Forceware va aduce mai multe facilităţi noi, care vor înclina balanţa în favoarea SLI. Versiunile de BIOS pot fi acum diferite, astfel că puteţi cumpăra o placă nouă cu BIOS recent care să funcţioneze fără probleme alături de cea veche. Cu versiunea 77.77 a driverelor, NVIDIA a introdus o facilitate nouă - 8xSLI şi 16xSLI antialliasing care oferă o calitate superioară a imaginilor în jocurile limitate de procesor. O dată cu versiunea 80 a driverelor, care va fi disponibilă luna aceasta, utilizatorul va putea folosi pentru configuraţia SLI plăci video provenite de la producători diferiţi şi va putea activa suportul multimonitor fără a restarta calculatorul.

XPC: Le va permite NVIDIA celorlalţi producători de chipset-uri (Intel, VIA, SiS sau Uli) să folosească arhitectura SLI pentru plăcile lor de bază? Mai mulţi producători oferă în prezent plăci de bază dual VGA (Intel fiind cel mai important), iar zvonurile spun că e o chestiune de timp până când driverele vor permite configuraţia SLI în cazul acestora.

J.N.: NVIDIA nu certifică chipset-uri, ci plăci de bază. Orice producător poate cere de la NVIDIA certificare SLI pentru plăcile sale de bază. În funcţie de performanţe, stabilitate şi caracteristici electrice, aceasta poate obţine sau nu certificarea SLI. Aşadar, este posibil ca, pe viitor, să apară plăci de bază certificate SLI cu alt chipset decât nForce4.


CONCURS
VALABILITATEA PROMOȚIEI 01.09-31.12.2005
CD-R 700MB / 80min
SLIM
CD-R 800MB / 90min
CAKE 10
CD-R 700MB / 80min
CAKE 10
CD-RW 700MB 12x
CAKE 10
CD-R 700MB / 80min
CAKE 25
DVD-R 4,7 GB 8x
CAKE 25
CD-R 700MB / 80min
CAKE 50
DVD-R 4,7 GB 8x
CAKE 10
CD-R 700MB / 80min
SPINDLE 50
DVD+R 4,7 GB 8x
SLIM
DVD-R 4,7 GB 8x
SAFE PACK
INTRĂ ÎN UNIVERSUL MEDIA CU...
PLATINET media
1x
MARELE PREMIU
Sistem calculator:
Monitor: LCD 17": e-Yama 17jn1
Procesor: AMD Sempron 2600+
Placă de bază: ASRock K7VT4APRO/A/ASR
Placă video: R9550 128MB
Memorie: 512MB DDR 400
Hard Disc: HDD7 80GB 7200
FDD: 1.44MB 3.5"
Writer: LiteOn DVD±R/RW/DL x16
Accesorii: Omega tastatură PS/2,
Omega mouse optic PS/2
12x
Writer Intern
SAMSUNG DVD-/+R RW
16x16x Double Layer
BULK+SOFT TS-H552U
24x
MP3 Player
Omega Freestyle
FS 110 256MB, USB 2.0
Trimite: 3x
capace de pe cake-urile PLATINET media
și poți câștiga lunar prin tragere la sorți unul din produsele de mai sus.
Regulamentul promoției disponibil pe:
DISTRIBUTION GROUP
www.platinet.ro



Multimedia Personal Entertainment Centre

Cinematograf de buzunar

Fanii Star Trek şi ai altor filme de gen vor aprecia cu siguranţă posibilitatea de a avea propria sală de cinema în buzunarul pantalonilor. Desigur, va trebui să fiţi atenţi când vă aşezaţi, aţi putea produce un dezastru... Gadget-ul este botezat în stilul casei, MPEC (Multimedia Personal Entertainment Centre), şi punctul său de rezistenţă îl constituie ochelarii virtuali responsabili cu imaginea şi sunetul surround. Aceştia proiectează un ecran virtual de 30" care este perceput de ochi la o distanţă de 2 metri. Rezoluţia este departe chiar şi de cea oferită de un televizor obişnuit (266x255 RGB), dar asta contează mai puţin atât timp cât eşti "cool". Partea de player urmează linia All-in-Wonder, fiind în acelaşi timp player şi recorder de sunet, imagini statice şi film. Recunoaşte formatele AVI, MPEG-4, ASF, DIVX, JPEG, MP3 şi WAV, permiţând înregistrarea a două ore de film pe un card SD de 1GHz la rezoluţie VGA (640x480). Dacă v-am trezit interesul, trebuie să vă spun că tehnica se plăteşte scump: la fel de scump ca 250 de filme văzute la cinematograf.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Optimus Keyboard

Tastatura cameleon



Pentru cititorii noştri care scriu frecvent în chineza tradiţională, greaca veche şi chirilică, o astfel de tastatură s-ar putea dovedi exact ce le trebuie. Iar pentru cei care nu scriu nimic, şi nici nu-şi bat capul să memoreze semnificaţia a zeci de taste într-un joc de strategie sau într-un simulator, Optimus este colacul de salvare. Din câteva click-uri, ea poate fi transformată dintr-o tastatură cuminte pentru birou într-o consolă de jocuri, care poate fi personalizată pentru fiecare joc în parte. Optimus este invenţia renumitului designer rus Artemy Lebedev, care a reuşit un concept revoluţionar pornind de la cea mai banală componentă a PC-ului. Versatilitatea sa este dată de tastele programabile, dotate cu minidisplay-uri O-LED. Graţie acestui sistem, semnificaţia tastelor poate fi schimbată după dorinţă, în funcţie de aplicaţia rulată sau de limba pe care doriţi s-o folosiţi. Display-urile O-LED îşi vor schimba imaginea pentru a reflecta noua semnificaţie a tastelor.



AVing player mp3

Muzică la sticlă

Nu le recomandăm domnişoarelor simandicoase acest player mp3, în poşeta supraaglomerată acesta putând fi uşor confundat cu o sticlă de parfum (sau invers?...). Ar fi cel puţin jenant ca în locul jetului binefăcător de Carolina Herrera să iasă din sticlă cele mai misogine versuri ale formaţiei Paraziţii. Iar sticla este destul de dotată, în 512MB intră multe versuri. Desigur, poate doriţi să cuplaţi sticla la computer pentru un refill. În acest caz beneficiaţi de avantajele memoriei flash amovibile, pretabile şi la folosirea pe post de stick USB. Prin aşezarea dispozitivului într-un cradle special cu microfon puteţi avea acces la funcţia de voice recorder sau puteţi trimite muzica, sub formă de semnal radio FM, către radioul maşinii dumneavoastră. Nici nu vă închipuiţi ce poate face o sticlă la volan...

Bucurați-vă de o ceașcă de Espresso în timp ce utilizați S-presso



Odată cu creșterea specificațiilor multimedia, PC-urile au fost mutate din birouri, dormitoare și medii de studiu în living room-uri. ASUS a lansat de curând un sistem desktop barebone, și anume S-presso, care vrea să schimbe convingerile dumneavoastră în materie de computere personale.

Plăcere Audio și video

S-presso este o nouă definiție a aspectului plictisitor oferit de clasicele desktop-uri PC. Este un device versatil care oferă o experiență totală atât pentru aplicații audio cât și pentru cele video. Cu panoul LED Easy Touch Panel, fie că ascultați postul preferat la radio pe frecvențe FM, navigați pe canale, înregistrați show-urile preferate, vizualizați un DVD, ajustați volumul boxelor sau inscripționați un CD, S-presso vă permite să accesați și să controlați toate aceste funcții fără să atingeți măcar tastatura. Dacă vreti să vă relaxați pe canapea, modelul este livrat și cu o telecomandă. În plus, S-presso a adoptat Instant On, o inovație care vă permite să accesați CD-uri, DVD-uri, MP3 și radio FM fără să fie nevoie să lansati sistemul de operare.

Tehnologie de procesare de ultimă oră

Performanțele ridicate sunt absolut vitale pentru aplicațiile multimedia. S-presso vine echipat cu compatibilitate Intel Prescott, pentru procesoare cu frecvențe de 3,4GHz care beneficiază de front-side-bus 800MHz și suport DDR 400 la lățimi de bandă de 6,4B/s

Conceput special pentru experți DIY

Fiind un sistem desktop barebone, S-presso este conceput în asa fel încât să usureze la maxim procesele de instalare a unui CPU, hard drive, module de memorie si alte componente. Carcasa lui S-presso oferă un design care nu obligă utilizatorii să folosească diferite unelte pentru a intra în interiorul PC-ului cu scopul de a face un upgrade sau orice altă modificare.

Compatibilități multiple

S-presso este singurul PC de dimensiuni extrem de mici care permite conectarea oricărui video card compatibil AGP 8x. Elimină deficiențele care apar de obicei în acest segment și oferă performanță incredibilă în materie de efecte grafice. Pe panoul frontal este situat un card reader 7-in-1 care suportă CFI/CFII, Smart Media, SD/MMC și MS/MS Pro, făcând astfel transferul între diferite periferice să fie asemenea unei plimbări prin parc.

Puteți să vă înlocuiți televizorul și player-ul DVD cu S-presso, acesta fiind o soluție perfectă pentru a economisi bani și spațiu în camera unde este amplasat. Pentru jocuri, S-presso suportă device-uri compatibile USB 2.0 cum ar fi joystick-uri, control pad-uri sau volane pentru atât de pasionantele jocuri cu mașini.

Folosiți S-presso pentru a realiza prezentări multimedia și apoi să vă bucurați de confort stând pe canapea și urmărind un film împreună cu o ceașcă de Espresso.



• Handle bar pentru o portabilitate mai mare



• 7-in-1 card reader oferă transfer de date rapid



• Acesarea funcțiilor multimedia prin intermediul Easy Touch Panel



• Carcasă cu un design inovator care oferă un acces ușor în interior.

hardware



Ionuţ Popa

Uniunea dintre Apple şi PC-uri

Mac OSX ar putea rula şi pe calculatorul de acasă.

Încă de la apariţie, calculatoarele Apple s-au diferenţiat substanţial de PC-uri, pe lângă arhitecturile diferite fiind vorba de aspecul şi funcţionalitatea aparte. Practic, Apple era tot ceea ce nu puteau fi PC-urile: uşor de utilizat, fără probleme de compatibilitate hardware-software şi în plus aveau un design avantgardist. Cu toate acestea, mai multe lucruri au făcut ca Apple să nu domine PC-urile: lipsa flexibilităţii (Apple menţinând un control strict asupra arhitecturii), numărul relativ redus de programe disponibile şi, nu în ultimul rând, preţul foarte mare al hardware-ului, fie că este vorba de sisteme complete, fie de componente pentru upgrade.

Chiar dacă aceste motive nu au permis răspândirea sistemelor Apple, designul specific atrage cu siguranţă foarte mulţi utilizatori de PC-uri. Această atracţie a devenit şi mai puternică o dată cu lansarea player-ului iPod, mulţi utilizatori luând astfel contact cu lumea Apple. În aceste condiţii anunţul conform căruia Apple va renunţa la procesoarele IBM PowerPC, în favoarea celor Intel Pentium 4, le-a dat speranţe multora care deja şi-au închipuit o configuraţie dual-boot cu Windows XP şi Mac OSX pe propriul PC.

Dacă vă întrebaţi deja ce are Apple de câştigat prin faptul că sistemul său de operare va putea funcţiona practic pe aproape orice calculator, fără a necesita hardware propriu, nu vă faceţi probleme, de acest lucru se ocupă TPM (Thrusted Platform Module). Este vorba de un chip dezvoltat de Intel, în lipsa căruia sistemul de operare Mac OSX refuză să ruleze. Astfel Apple se asigură că veţi achiziţiona sistemele Mactel (denumire sugerată de presa IT, combinaţie între cuvintele Macintosh şi Intel) pentru a putea rula Max OSX. Până la urmă Apple este o companie ce vinde hardware, software-ul propriu fiind o modalitate de a-şi face mai atractive produsele. În această lumină chiar dacă numărul celor ce vor achiziţiona un sistem Mactel nu va fi foarte mare, cu siguranţă va avantaja Apple, care în momentul de faţă are o cotă de piaţă de 2-3% din totalul de sisteme vândute.

Deşi totul pare foarte clar pe hârtie, lucurile nu stau chiar aşa, recent pe Internet făcându-şi apariţia o versiune Mac OSX ce are înlăturată partea de verificare a prezenţei modulului TPM (Thrusted Platform Module), putând fi astfel instalată pe orice sistem, indiferent de producătorul acestuia.

Mai mult, această versiune poate rula şi pe procesoare compatibile cu setul de instrucţiuni SSE2, nu doar SSE3, cum specificase Apple. Testele efectuate în aceste condiţii de comunitatea celor care au făcut publică această versiune Mac OSX şi ghidul de instalare aferent au fost realizate pe un sistem cu procesor Athlon64, dovedind astfel că sistemul de operare poate fi rulat practic pe orice PC actual cu suport pentru 64 biţi.

Totuşi este de aşteptat ca Apple să riposteze prin implementarea unui algoritm de protecţie avansat, în vederea protejării propriilor produse. Cu siguranţă vom fi martorii unui război asemănător cu cel dintre creatorii de viruşi şi cei de antivirus, viitorul anunţându-se neclar în privinţa "învingătorului".

Nouă, celor care nu mai avem răbdare, nu ne rămâne decât să căutăm pe Internet teme în genul Mac OSX Transformation Pack, care să modifice interfaţa fadă a deja clasicului Windows XP, evident cu scăderea de performanţă corespunzătoare.

Ultima oră Noutăţile care merită toată atenţia 024
Procesoare multicore Când unul nu mai face faţă 030
Inteligenţă pe 64 biţi Mai multă ca niciodată 032
Universul sunetelor Soluţii 2.1 pentru toţi 042
GeForce 7800 GTX Când SLI devine inutil 050
Laborator În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse 054
Cum să... faci sleeving sursei? 064
Topuri Locul unde poţi alege un produs cu adevărat de top 066

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915P COMBO
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

PRODUSUL LUNII
ASUS EXTREME N7800GTX TOP/2DHTV



Construcţia ingenioasă, performanţele desosebite şi potenţialul uriaş de overclocking al ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV i-au adus distincţia "Produsul lunii".

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Senzor CMOS de 5MP
Samsung, liderul modial în domeniul semiconductorilor, a dezvoltat un senzor CMOS de 5 megapixeli la rezoluţia 2.608 x 1.952, ce va fi disponibil pe piaţă în anul 2005. Noul senzor are aceeaşi calitate ca şi cel CCD ce se găseşte în majoritatea camerelor foto. În plus, este ideal pentru folosirea în telefoane mobile şi PDA-uri datorită consumului de curent redus şi preţului de implementare mic.
www.samsung.com

EM64T pe Celeron
Dacă AMD a fost primul producător ce a lansat procesoarele x86 pe 64 biţi pentru end-useri, a venit rândul celor de la Intel să fie primii care integrează instrucţiunile pe 64 biţi în procesoarele entry level. Celeron 351 este primul reprezentant din această clasă şi funcţionează la 3.2GHz, dispune de memorie cache de 256KB iar FSB-ul este 533MHz. În acelaşi timp, Intel a anunţat apariţia lui Celeron 350, care este practic acelaşi procesor, dar fără EM64T. Se pare că se păstrează notaţia clasei 5xx de la Intel unde cifra 1 aflată pe ultima poziţie reprezintă prezenţa tehnologiei EM64T.
www.intel.com

GeForce 6600LE
Aceasta este o versiune ieftină a familiei 6600 al cărei nucleu funcţionează la 425MHz şi memoria la 500MHz. Dispune de patru conducte de randare şi trei vertex shaders. Ca o noutate, acest model "SLI Ready" nu necesită bridge între cele două plăci, transferul de date efectuându-se prin bus-ul PCI-Express.
www.nvidia.com

AMD X2 3800+
Un produs dual core de la AMD ceva mai accesibil este X2 3800+. Acesta are o frecvenţă redusă la 2GHz, spre deosebire de restul modelelor tactate la 2.2GHz, respectiv 2.4GHz, şi are atribuiţi fiecărui nucleu câte 512KB cache L2.
www.amd.com

AMD FX-57 PE NUCLEU VENICE

Cel mai puternic "single core"



AMD a lansat un nou procesor din familia FX, adresat în principal pasionaţilor de jocuri care doresc obţinerea unui maximum de performanţă. Cel de-al patrulea membru al familiei poartă denumirea FX-57 şi este destinat platformei cu 939 de pini. Principala modificare adusă este ridicarea frecvenţei de lucru la 2.8GHz, cu 200MHz mai mult decât precedentul FX-55. Nucleul folosit este proaspătul San Diego, fabricat folosind tehnologia SOI de 90nm. Acesta nu este altceva decât un core Venice cu 1MB cache L2, având acelaşi controller de memorie îmbunătăţit (care permite operarea cu patru module de memorie DDR400), precum şi suport pentru setul de instrucţiuni SSE3. Preţul unui astfel de procesor este de 1.031$ la cumpărarea a cel puţin o mie de bucăţi. De data aceasta AMD a decis să nu înlocuiască FX-55, cum s-a întâmplat la precedentele lansări ale gamei, încălcând regula de a păstra pe piaţă doar un procesor din familia FX. Mai mult, FX-55 va beneficia de un face-lift, prin adoptarea core-ului San Diego.
www.amd.com

PANASONIC LUMIX DMC-FZ30

Continuarea unui model popular

Majoritatea producătorilor de camere foto digitale aduc îmbunătăţiri modelelor de la an la an. De la regulă nu se abate nici Panasonic, care a lansat recent modelul Lumix DMC-FZ30. Camera cu design şi opţiuni SLR-like continuă seria reprezentată până acum de modelul DMC-FZ20. Faţă de produsul anterior, principala modificare o reprezintă senzorul CCD de mărime 1/1.8" capabil de rezoluţii până la 8 megapixeli. Sistemul de lentile este alcătuit din 14 elemente adunate în 10 grupuri capabile de zoom optic maxim 12x. La zoom mare îşi va face simţită prezenţa stabilizatorul de imagine Mega OIS proprietar Panasonic. Viewfinder-ul electronic a suferit şi el modificări, ajungând la o rezoluţie de 230.000 de pixeli. Ecranul LCD de 2" prezintă posibilitatea de răsucire pentru o mai bună protecţie la transport sau pentru o vizualizare mai bună în condiţii de iluminare puternică.



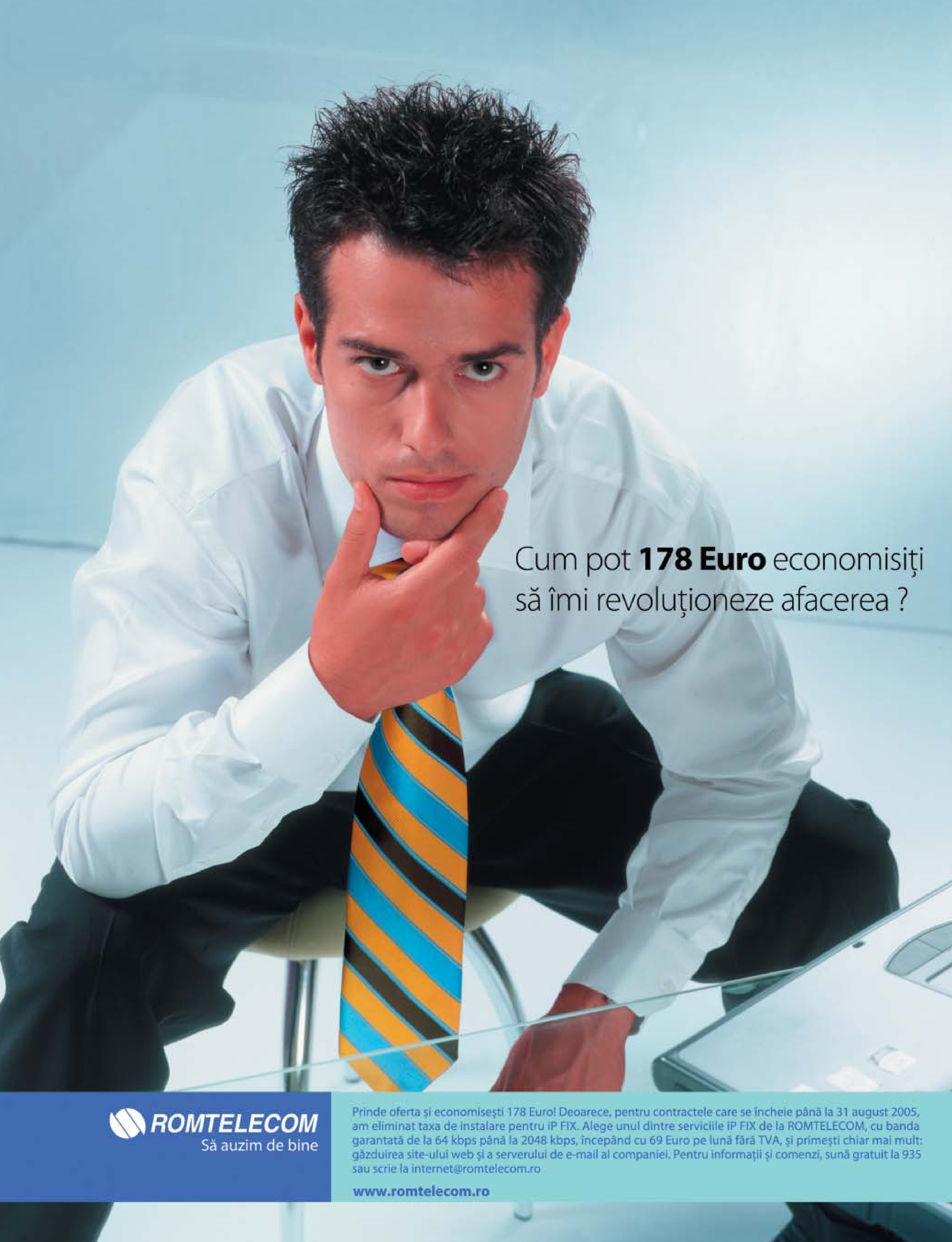
www.panasonic.com

HITACHI 4K120

Performanţe mărite, consum redus

Hitachi, producător de unităţi de stocare, a lansat în decursul lunii august o serie de hardisk-uri de 2.5" pentru notebook-uri, ce va avea performanţe crescute şi consum redus de curent. 4K120, cum este denumită seria, va consuma maximum 0.65W, per ansamblu cu până la 30% mai puţin curent faţă de produsele existente deja pe piaţă. Reducerea consumului este pusă pe umerii unei noi tehnologii dezvoltate de companie, denumită HiVERT (Hitachi Voltage Efficiency Regulator), iar ca o consecinţă se va reduce şi cantitatea de căldură degajată. La capitolul performanţă s-a urmărit în special transferul streaming-urilor audio şi video, astfel tehnologia responsabilă este Smooth Stream. Datorită densităţii de peste 90GB/inch pătrat, unităţile vor avea capacitatea maximă de 120GB, iar cea minimă de 40GB. În funcţie de capacitate, harddisk-urile vor dispune de unul sau două platane ce se vor roti la 4200rpm. Fiind practic unităţi mobile, trebuie menţionat că acestea rezistă la şocuri de 300G/2ms în timpul funcţionării şi 1000G/1ms cât timp nu sunt alimentate. Interfaţa folosită pentru 4K120 va fi ATA100.
www.hitachi.com





Cum pot 178 Euro economisiți
să îmi revoluționeze afacerea ?
ROMTELECOM
Să auzim de bine
Prinde oferta și economisești 178 Euro! Deoarece, pentru contractele care se încheie până la 31 august 2005, am eliminat taxa de instalare pentru iP FIX. Alege unul dintre serviciile iP FIX de la ROMTELECOM, cu banda garantată de la 64 kbps până la 2048 kbps, începând cu 69 Euro pe lună fără TVA, și primești chiar mai mult: găzduirea site-ului web și a serverului de e-mail al companiei. Pentru informații și comenzi, sună gratuit la 935 sau scrie la internet@romtelecom.ro
www.romtelecom.ro

PE SCURT

SATA II de la Hitachi

Compania Hitachi, cea care a achiziţionat divizia de harddisk-uri de la IBM, a lansat recent primul model al companiei japoneze pe interfaţă Serial ATA II ce dispune de o capacitate de 500GB.

Modelul Deskstar 7K500 are implementată tehnologia NCQ iar viteză de rotaţie a celor cinci platane este de 7200rpm, rata de transfer fiind mărită prin folosirea unui buffer de 16MB.

www.hitachigst.com

Samsung GDDR3 la 2.0GHz

Producătorul de semiconductori a reuşit să creeze primele chipuri de memorie la frecvenţa reală de 2.0Ghz.

Chipurile cu densităţi de 512Mb sunt fabricate în procesul tehnologic de 90nm, fiind disponibile şi variante la frecvenţa de 1.6Ghz. Nu a fost specificată o dată de lansare a chip-urilor, dar se ştie ca vor fi integrate în viitoarele console de jocuri, Samsung nedeclarând însă în care dintre ele.

www.samsung.com

X550 entry level de la ATI

ATI, cu modelul X550, atacă segmentul entry level al acceleratoarelor grafice, ocupat de NVIDIA cu seria GeForce 6200. Diferenţele constau în creşterea frecvenţelor de lucru ale modelului X300 pentru core şi memorie, ajunse la 400MHz, respectiv 500MHz. Lăţimea de bandă a memoriei este de 64 sau 128 biţi.

Primul integrator al lui X550 este Sapphire, ce a ales răcirea activă a GPU-ului (se poate folosi şi răcire pasivă) şi o cantitate de memorie de 128 sau 256MB.

www.ati.com

TOP 500 se modifică

Binecunoscutul clasament TOP500, al celor mai puternice supercomputere din lume, are un nou lider: Blue Gene/L produs de IBM, ce are o putere de procesare de 136.8 teraflopi, care se află încă în stadiu de dezvoltare.

Se preconizează că până la sfarşitul anului puterea lui se va dubla. IBM ocupă şi cel de-al doilea loc tot cu un sistem Blue Gene capabil de 91.29 teraflopi. Ultimul loc pe podium este ocupat de un sistem SGI folosit de NASA, care are 51.87 teraflopi.

www.top500.org

MIGHTY MOUSE

Mai multe butoane pentru Apple

Apple a lansat primul ei mouse ce dispune de mai multe butoane, şi anume patru, ştiută fiind tradiţia companiei de a produce mouse-uri cu doar un singur buton. Acestea sunt programabile prin intermediul unui program ce, de asemenea, pentru pasionaţii gamei Apple, poate transforma mouse-ul într-unul cu un singur buton. O nouă facilitate este introducerea posibilităţii de scroll prin intermediul unei bile poziţionate în locul obişnuitei rotiţe. Aceasta poate fi mişcată în orice direcţie, facilitând astfel vizualizarea mai rapidă a pozelor mari şi



paginilor web. Noile facilităţi au fost încorporate astfel încât să nu intervină în designul simplist cu care Apple ne-a obişnuit. Utilizatorii de PC-uri pot achiziţiona şi ei produsul, deoarece acesta poate fi folosit şi pe sistemul de operare Windows 2000 sau XP prin intermediul portului USB.

www.apple.com

SONY CYBER-SHOT DSC-T5

Ultimul venit din clasa ultracompactă

Sony a lansat un nou model de cameră foto digitală ce completează clasa ultracompactă. Cu o greutate de doar



139g şi dimensiuni de invidiat (93.6 x 60 x 20.3mm), DSC-T5 este ideală pentru călătorii. Carcasa din aluminiu dispune de un design deosebit şi este disponibilă în patru culori - gri, negru, roşu sau bej (champagne gold). Sony nu face rabat de la calitate şi dotează modelul cu lentile de calitate superioară produse de Carl Zeiss, capabile de zoom optic 3x. Senzorul CCD este capabil de o captură maximă de cinci megapixeli reprezentând 2592 x 1944 pixeli. Capacităţile de captură video pot fi exploatate la o rezoluţie de 640x480 în format MPEG cu sunet. Stocarea se realizează pe cei 32MB integraţi sau pe unul din formatele proprii, Sony Memory Stick Duo şi Memory Stick Duo PRO. Partea din spate a aparatului este dominată de ecranul LCD Clear Photo de 2.5" ce oferă o vizibilitate crescută în condiţii de iluminare puternice.

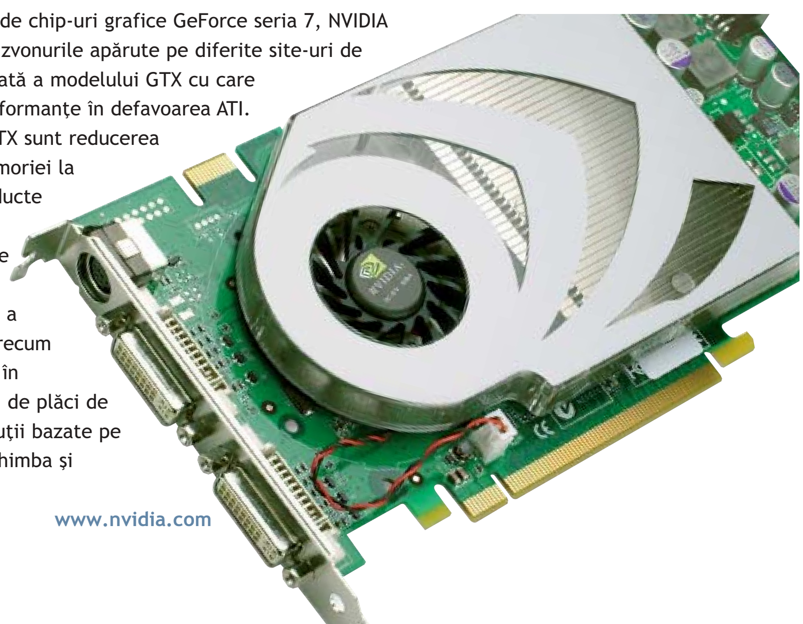
www.sony.com

NVIDIA 7800 GT

Gama GeForce7 se diversifică

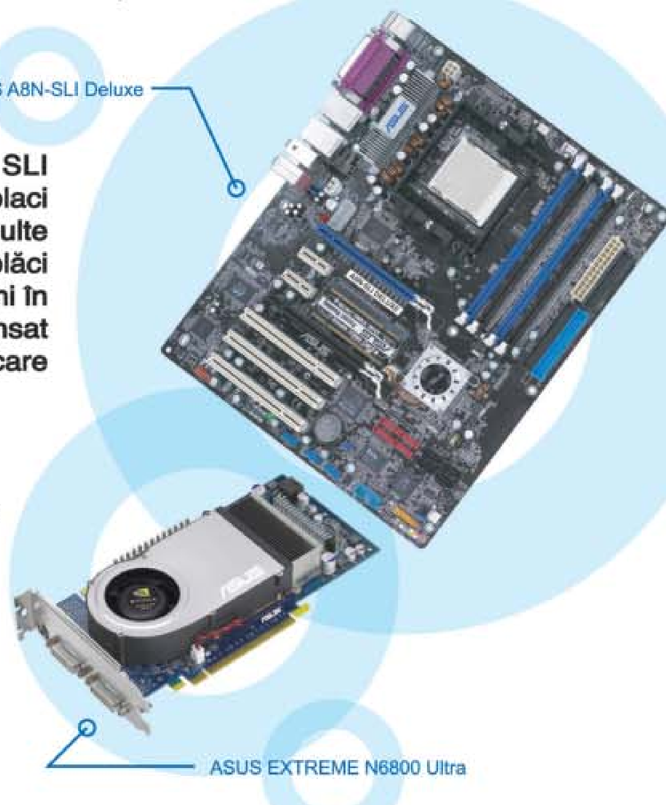
La scurt timp de la apariţia noii serii de chip-uri grafice GeForce seria 7, NVIDIA anunţă modelul 7800 GT ce confirmă zvonurile apărute pe diferite site-uri de profil. Acesta este o versiune subtactată a modelului GTX cu care NVIDIA a redobândit primul loc la performanţe în defavoarea ATI. Modificările aduse faţă de modelul GTX sunt reducerea frecvenţei GPU-ului la 400MHz, a memoriei la 1000MHz şi dezactivarea a patru conducte de randare. Astfel, GT-ul a rămas cu 20 de pipeline-uri, cu patru mai multe decât modelul de top ATI. Au fost păstrate tehnologiile de îmbunătăţire a performanţelor şi calităţii jocurilor precum HDR, Pixel Shader 3.0 şi SLI prezente în modelele NVIDIA anterioare. Posesorii de plăci de bază cu port AGP vor putea folosi soluţii bazate pe acest model de GPU doar dacă vor schimba şi placa de bază cu una cu slot PCI-E.

www.nvidia.com



ASUS A8N-SLI Deluxe Soluția Competitivă Pentru Cele Mai Avansate Performanțe Grafice 3D

În ultimele luni, valul de discuții în jurul tehnologiei nVIDIA SLI (Scalable Link Interface), care oferă o soluție high-end cu două placi video, a evoluat rapid la nivel global. Pe piață sunt disponibile multe soluții accesibile din punct de vedere al prețului, formate din două plăci video şi o placă de bază compatibilă cu tehnologia SLI. Pentru a veni în ajutorul utilizatorilor care doresc performanță extremă, ASUS a lansat placa de bază A8N-SLI Deluxe şi noua placă video EN6800 Ultra care împreună oferă cele mai bune rezultate în aplicațiile grafice 3D.



Primă placă de baza care a reuşit 12.000 de puncte în 3DMarks

3DMark este unul dintre cele mai renumite programe de benchmark din lume şi reprezintă o suită de teste riguroase pentru măsurarea performanței în grafica 3D. În timp ce scorul obținut în acest test de alte plăci de bază SLI se măsoară încă în mii de puncte, A8N-SLI Deluxe împreună cu două plăci video EXTREME N6800 Ultra au dovedit deja că reprezintă cea mai bună combinație pentru grafică 3D prin obținerea unui scor de 12.000 de puncte, fapt ce reprezintă doborareâ recordului 3DMark05.

ASUS A8N-SLI Deluxe – Cea mai bună alegere pentru platforma SLI

Placa de bază ASUS A8N-SLI Deluxe este o platforma de vis pentru a rula jocuri. Bazată pe cel mai recent chipset nForce4 SLI este compatibilă cu procesoarele AMD Athlon 64 FX şi Athlon 64. În plus, A8N-SLI Deluxe încorporează inovații ASUS exclusive, cum ar fi: EZ Selector, AI NOS şi AI NET2. Aceste inovații permit plăcii de bază să atingă un nivel maxim al performanței. Pentru utilizatorii entuziaşti, care doresc posibilități flexibile de upgrade, A8N-SLI Deluxe oferă patru sloturi de memorie DDR şi opt porturi SATA. Designul unic EZ Plug asigură stabilitatea sistemului, prin furnizarea continuă a unui curent suficient pentru socket-urile PCI Express.

Pe lângă excelența performantă pe partea de grafică 3D, placa de bază A8N-SLI Deluxe are integrat codecul Realtek ALC 850 (care oferă sunet pe 7.1 canale) şi conectori optici şi RCA pentru S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface). Grație acestor dotări, se obțin efecte audio care contribuie la o experiență în jocuri foarte apropiată de realitate.

Superbă capacitate de procesare grafică 3D

Pentru a obține performanța maximă de care este capabilă placa de bază A8N-SLI Deluxe, ar trebui să folosim plăci video puternice. Placa video ASUS EXTREME N6800 Ultra are la bază procesorul grafic GeForce 6800GT. Dispune de 256MB DDR3 şi este compatibilă cu tehnologia SLI. Împreună cu încă o placă EXTREME N6800 Ultra această platformă oferă o experiență deosebită în redarea perfectă a imaginilor grafice 3D.

Placa video ASUS EXTREME N6800 Ultra oferă UltraShadow II, High-Precision Dynamic Rage (HPDR), tehnologia Intellisample 3.0 şi motorul grafic CineFX 3.0 cu suport pentru Microsoft DirectX 9.0 pentru efecte vizuale cinematice. ASUS EXTREME N6800 Ultra se diferențiază de concurență prin faptul că dispune de tehnologia realizată de ASUS pentru reducerea energiei termice disipate. Procesorul grafic şi modulele de memorie sunt complet acoperite şi protejate de un radiator din cupru, care este răcit de un ventilator. Astfel, căldura este efectiv disipată şi sistemul este menținut stabil.

Fiecare placă video EXTREME N6800 Ultra este livrată cu o cameră web USB şi o serie de software multimedia cum ar fi GameFace Live, DOOM3, Joint Operation, Power Director, ASUS DVD XP şi Media Show. În mod cert, ASUS A8N-SLI Deluxe şi plăcile video EXTREME N6800 Ultra, reprezintă formula perfectă pentru cei care doresc să-şi realizeze cel mai performant sistem pentru jocuri.

P

PE SCURT

NVIDIA susține vehement PCI-E
NVIDIA, una dintre cele două mari companii de pe piața chip-urilor video, a hotărât ca produsul ei de top să fie disponibil doar pe platforma PCI Express. Astfel, posesorii plăcilor de bază cu interfață AGP nu se vor putea bucura de cele 24 de pipeline-uri prezente în 7800 GTX. Această mutare poate avea consecințe nefaste asupra vânzărilor în cazul în care rivalul ATI va lansa următoarea generație de chip-uri grafice pentru ambele platforme.
www.nvidia.com

Sempron adoptă 64 biți
Deși a fost prima companie care a introdus tehnologia x86-64 pentru procesoarele de larg consum, pe procesoarele entry level Sempron aceste instrucțiuni au fost adoptate abia recent, la aproape trei ani de la lansarea Athlon-ului 64. Au fost anunțate șase modele numerotate astfel: 2600+, 2800+, 3000+, 3100+, 3300+ și 3400+.
www.amd.com

Pierderi mari pentru Creative
Cunoscutul producător de electronice a recunoscut că vânzările slabe ale liniei sale de playere mp3 a tras în jos întreaga companie, cauzând pierderi semestriale mult mai mari decât se preconizase. Compania a raportat pierderi de 31.9 milioane de dolari, în condițiile în care se anticipase că acestea nu vor depăși 7.2 milioane de dolari. Și asta după ce în aceeași perioadă a anului trecut au avut un profit de 6.6 milioane de dolari.
www.creative.com

Placa video pe PCI-E 1x
Prima placă video conectabilă pe portul PCI-Express 1x este oferită de Matrox. Schimbarea interfeței nu a adus și un update al procesorului grafic, fiind folosit vechiul model G550 ce suportă doar DirectX 6.
www.matrox.com

Xeon dual core în curând
Anunțat inițial pentru lansare în anul 2006, modelul dual core Intel Xeon a fost reprogramat pentru sfârșitul acestui an. Sub numele de cod Paxvile, se ascunde procesorul Xeon MP ce va fi utilizat în sisteme cu cel puțin patru procesoare. Pentru servere cu două procesoare va fi lansat modelul Xeon denumit Paxvile PD. Se preconizează că performanțele vor crește cu până la 60% față de modelul anterior.
www.intel.com

SONY ERICSSON W550

Muzică de calitate pe telefon

Sony Ericsson a anunțat apariția în curând a unui nou membru al familiei de telefoane mobile Walkman ce oferă o calitate superioară la redarea fișierelor audio. Este un telefon compact cu design atrăgător, ce integrează o cameră foto digitală de 1.3 megapixeli capabilă de zoom digital 4x. Pentru ca meniul să fie complet, W550 acoperă și segmentul de console portanile de jocuri. Pentru un control cât mai bun în jocuri, tastele se poziționează în dreapta și în stânga ecranului LCD de 1.8" dispus orizontal. În pachetul de jocuri ce vin preinstalate se găsește și Worms Forts: Under Siege 3D. Pentru a deservi toate aplicațiile sale, telefonul este dotat cu memorie internă de 256MB, dar nu oferă posibilitatea expandării ei. Cu toate acestea poate stoca cu ușurință cel puțin 60 de melodii mp3 ce se transferă de pe un calculator cu ajutorul aplicației Disc2Phone PC. Acumulatorul de capacitate mare poate reda până la 30 de ore de muzică.



www.sonyericsson.com

SHUTTLE XPC BAREBONE SN26P

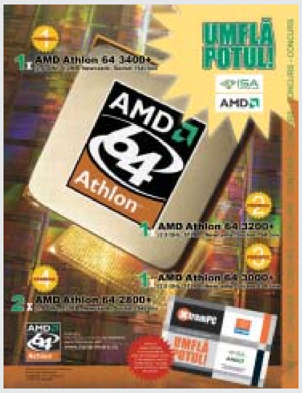
Tehnologia SLI în small form factor

Shuttle, susținător vehement al modelului de platformă SFF (small form factor), aduce tehnologia SLI în interiorul minusculei carcase. Compania reușește astfel să ofere performanțe de top în designul compact al barebone-ului. SN26P este destinat familiei de procesoare grafice GeForce 6800. Principala problemă, reprezentată de căldura degajată de plăcile video, a fost rezolvată prin dezvoltarea unei tehnologii de răcire ce înlocuiește sistemul standard instalat de producător. Sistemul de răcire bazat pe heatpipe-uri, derivat din cel existent pentru procesor, transferă căldura degajată de procesoarele grafice la un radiator dotat cu două ventilatoare care scot aerul cald în afara carcasei. Totuși, memoriile video sunt răcite pasiv, doar cu radiatoare. Shuttle estimează un preț de aproximativ 1200€ pentru pachetul ce include două acceleratoare grafice 6800 GT.
www.shuttle.com



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 66

"Potul" 66 - ISA HARDWARE - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 66 au constat în cinci procesoare AMD Athon64 oferite de ISA HARDWARE. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până la data de 8 iulie 2005 au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC.

Câștigătorii sunt:
premiul I - procesor AMD Athlon64 3400+ pe Socket 754 a fost umflat de *Miron Bogdan Daniel* din București;
premiul II - procesor AMD Athlon64 3200+ pe Socket 754 a fost câștigat de *Suciu Florin* din Brașov;
premiul III - procesor AMD Athlon64 3000+ pe Socket 939 a fost umflat de *Niță Adrian* din Constanța;
premiul IV - două procesoare AMD Athlon64 2800+ pe Socket 754 au fost câștigate de *Alexandru Carmen* din București și de *Minoiu Cristian* din Brad.

Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

SHARP DUAL-VIEW LCD

Un ecran, două imagini



Producătorul de componente electronice Sharp a prezentat o nouă tehnologie de producere a ecranelor cu cristale lichide, ce permite afişarea a două imagini diferite pe acelaşi ecran în acelaşi timp. Tehnologia se bazează pe direcţionarea luminii de fundal a LCD-ului (produsă de un neon) în direcţii diferite. În funcţie de unghiul din care priveşte ecranul, utilizatorul vede imagini diferite. Astfel, privit din partea dreaptă ecranul afişează o imagine, iar privit din stânga o imagine de la o sursă diferită. Noile ecrane îşi găsesc utilitatea în cele mai diferite domenii. De exemplu, şoferul unui automobil priveşte pe ecran harta GPS a drumului iar pasagerul din dreapta poate viziona un film. Acest model de LCD este produs atât pentru monitoare, cât şi pentru ecranele calculatoarelor portabile.

www.sharp.com

LOGITECH G15

O nouă serie de periferice

Producătorul elveţian Logitech a inaugurat noua linie de periferice "G", destinate pasionaţilor de jocuri, cu modelul G15 - o tastatură dotată cu ecran LCD rabatabil, 18 butoane programabile şi taste multimedia. Celor 18 butoane le pot fi atribuite comenzi predefinite sau chiar combinaţii de taste necesare în anumite jocuri (spre exemplu, combo-uri sau vrăji). Ecranul LCD va afişa diferiţi parametri de lucru ai calculatorului sau informaţii din jocuri, existând şi posibilitatea programării acestora. O facilitate interesantă este iluminarea tastelor, care permite folosirea tastaturii în condiţii de luminozitate scăzută. De asemenea, G15 dispune de un hub USB 2.0 cu două porturi, care facilitează conectarea dispozitivelor care folosesc acest port. Seria G va fi completată prin lansarea a două modele de mouse - G5 şi G7 - dotate cu senzor laser cu rezoluţia de 2000dpi.



www.logitech.com

PE SCURT

Un nou chipset VIA

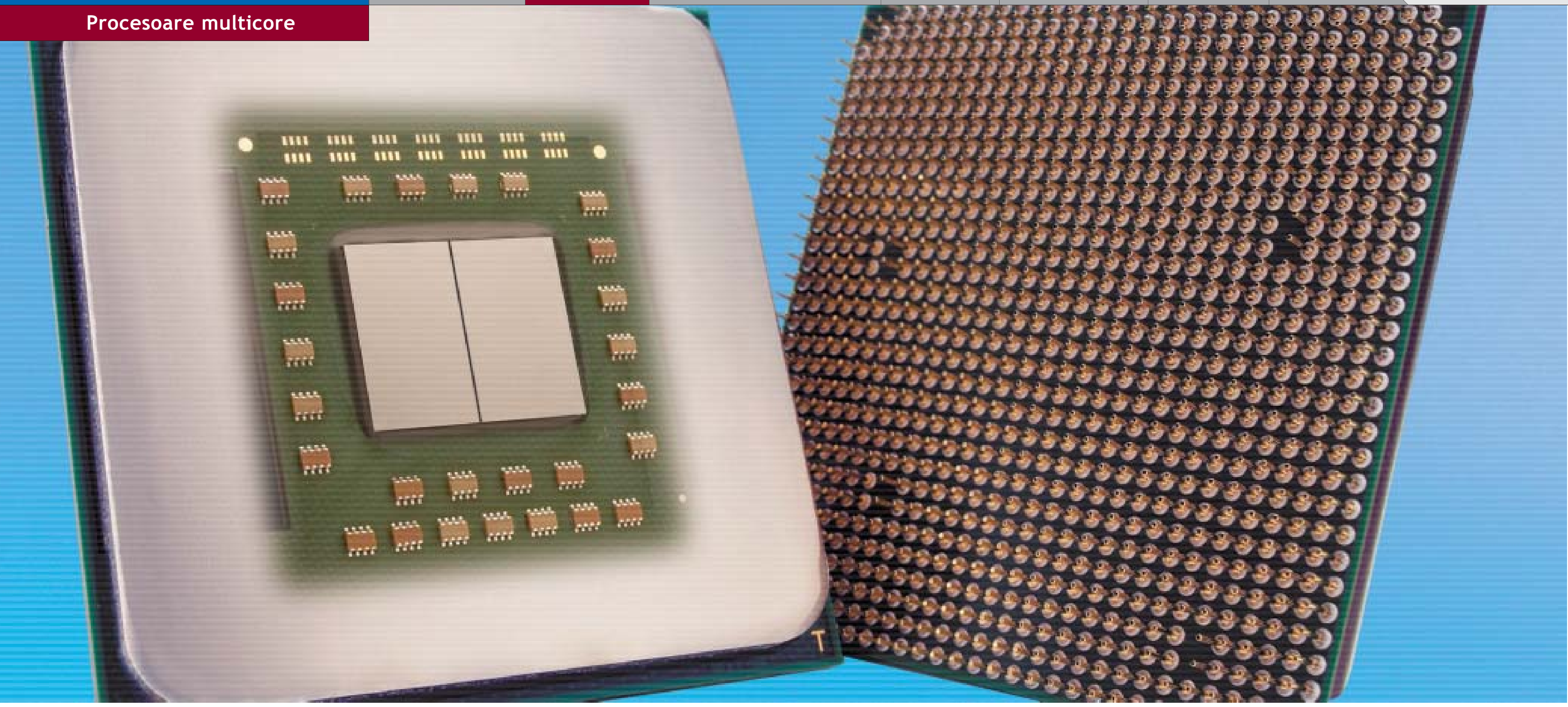
VIA, producătorul procesorului C7, a dezvoltat un nou chipset destinat platformelor mobile, având consum şi preţuri de implementare reduse. Noul chipset va suporta atât procesorul VIA C7-M, cât şi Intel Pentium-M. VN800 lucrează cu un FSB maxim de 800MHz, poate folosi atât memorii DDR cât şi DDR2 şi integrează un controler grafic S3 Graphics UniChrome Pro IGP.

www.via.com.tw

Xbox 360 fără harddisk

Vicepreşedintele corporaţiei, J. Allard, cel care se ocupă printre altele şi de proiectul Xbox 360, a declarat că viitoarea consolă va fi comercializată şi în variante fără harddisk. Astfel, au fost atenţionaţi dezvoltatorii de jocuri să nu se bazeze pe suportul unei unităţi de stocare fixe. A fost specificat faptul că pe viitor vor exista modele ale consolei ale căror unităţi optice DVD vor fi înlocuite de unităţi HD-DVD.

www.microsoft.com



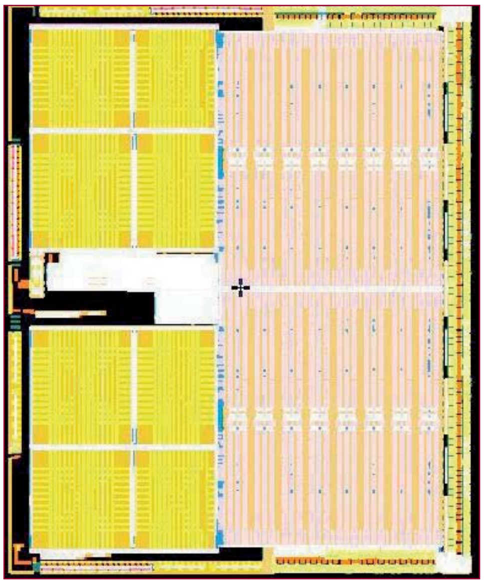
PROCESOARE MULTICORE

CÂND UNUL NU MAI FACE FAŢĂ

Chiar dacă procesoare dual core există de mai bine de cinci ani, abia în 2005 au apărut primele modele destinate consumatorilor obişnuiţi, preconizându-se dominaţia acestora până la sfârşitul anului 2006.

INIŢIAL, IDEEA CONSTRUIRII UNUI PROCESOR cu mai multe nuclee a venit ca o consecinţă logică a efectelor din punctul de vedere al performanţei pe care le are folosirea unui calculator cu mai multe procesoare în locul unuia single procesor. Folosirea mai multor nuclee pe aceeaşi pastilă de siliciu permite creşterea performanţei, deoarece liniile de comunicare între cele două procesoare sunt mai scurte, deci mai rapide, iar costurile ar fi reduse şi ele, deoarece dispare necesitatea construirii unei infrastructuri pentru interconectarea acestor procesoare.

La început această idee nu putea fi pusă în practică din cauza neperfecţionării procesului de fabricaţie a microchip-urilor, ce presupunea creşterea pastilei de siliciu prin folosirea unui număr mai mare de tranzistoare şi creşterea implicită a consumului. O dată cu micşorarea tranzistoarelor a devenit posibilă introducerea mai multor nuclee într-un spaţiu restrâns, o dată cu conservarea caracteristicilor termice.



➲ Structura unui procesor Athlon64 X2 în care se pot observa cele două nuclee şi memoria cache L2

PRIMUL PROCESOR DUAL CORE

IBM (International Business Machines) a lansat în 2000 a patra generaţie a procesoarelor PowerPC: Power4. Această serie aducea în premieră mai multe nuclee pe aceeaşi pastilă de siliciu. În cazul acesta este vorba de două implementări ale arhitecturii pe 64 biţi PowerPC AS. Memoria Cache Level 2 era unificată şi împărţită în trei părţi egale, fiecare nucleu având acces la oricare dintre aceste părţi.

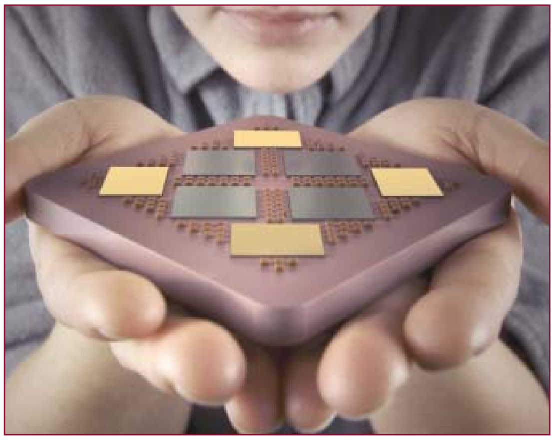
Power4 nu este doar primul procesor dual core, ci şi primul ce poate fi montat într-un MCM (Multi-Chip-Module) ce conţine patru microprocesoare, numărul de nuclee crescând astfel la opt.

Conceptul de multinucleu nu se aplică doar în cazul microprocesoarelor, el fiind valabil şi în cazul procesoarelor pentru reţele, spre exemplu, unde acestea pot încorpora mai multe micronuclee ce pot opera independent asupra anumitor sarcini de procesare a pachetelor de date în cadrul unei aplicaţii de reţea. De asemenea, conceptul dual core este folosit şi în cazul telefoanelor mobile, unde de mult timp există chip-uri ce înglobează caracteristicile unui procesor cu destinaţie generală şi cele ale unui DSP (Digital Signal Processor) pentru procesarea în timp real a semnalelor.

AVANTAJELE ARHITECTURII MULTICORE

În cazul sistemelor cu procesoare single core există mai multe optimizări cu scopul de a creşte viteza de execuţie a unui program. Aceste optimizări vizează de obicei paralelismul la nivel de instrucţiune, adică executarea simultană a cât mai multor instrucţiuni. Acest lucru este posibil atât timp cât o instrucţiune nu depinde de rezultatul alteia ce se doreşte executată în paralel.

În cazul arhitecturilor multicore se urmăreşte optimizarea paralelismului la nivel de thread. Un thread este un fir de execuţie al unui program, acel program putând avea mai multe fire de execuţie, fiecare cu şirul său de instrucţiuni ce pot fi şi ele rulate în paralel. Spre exemplu, un



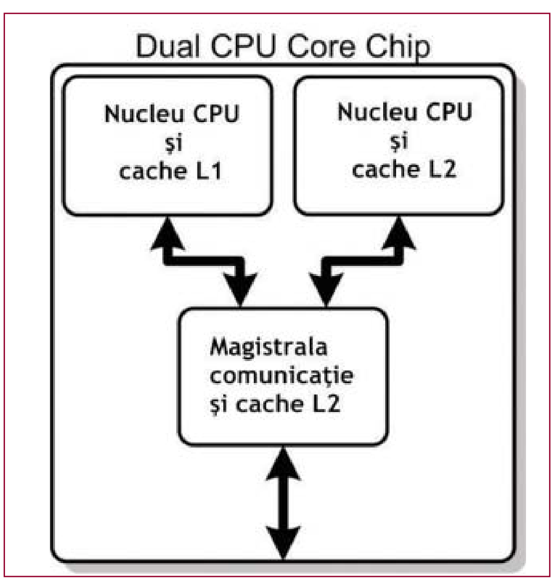
➲ **Modulul MCM (Multi-Chip-Module) al unui procesor IBM Power5 cu 8 chip-uri**

program poate avea un thread care se ocupă cu partea de afişare grafică şi un thread care efectuează calcule în fundal.

Viteza unei arhitecturi multicore depinde deci de felul în care sunt scrise programele şi de compilatorul care furnizează date procesorului. În prezent aplicaţiile dintr-un PC obişnuit sunt optimizate pentru paralelismul la nivel de instrucţiune, singurele aplicaţii optimizate pentru paralelismul la nivel de thread fiind cele pentru servere precum cele de baze de date, unde folosirea thread-urilor multiple oferă toleranţă la numărul mare de operaţiuni I/O ce au loc.

Arhitectura multicore se mai numeşte şi multiprocesare la nivel de chip. Ea este o abordare lentă, dar foarte deschisă, rezultatul fiind creşterea generală a performanţelor sistemului. Multiprocesarea la nivel de chip îşi arată avantajele în cazul aplicaţiilor de procesare a tranzacţiilor, baze de date şi programele ştiinţifice. Dezavantajele evidente se manifestă în cazul aplicaţiilor care nu pot fi împărţite în fire de execuţie multiple.

Ca specific al arhitecturii multicore, fiecare nucleu execută un flux independent de instrucţiuni din cadrul unei zone comune de memorie. Conţinutul acestei zone de memorie este administrat prin arbitrare în funcţie de conţinutul memoriei cache a fiecărui core. Nivelurile de



➲ **Structură generică a unui procesor cu două nuclee, fiecare deservit de propria memorie cache**

cache pentru fiecare core se justifică prin structura procesoarelor actuale, optimizate pentru creşterea lăţimii de bandă a interfeţei cu memoria. Fără aceste niveluri de cache locale, fiecare nucleu ar rula la maximum jumătate din potenţial. Managementul conţinutului memoriilor cache este realizat prin intermediul unui protocol de asigurare a coerenţei datelor stocate.

Celelalte avantaje constau în localizarea mai bună a datelor decât în cazul sistemelor multiprocesor obişnuite, comunicarea mai bună între unităţile de procesare, economisirea spaţiului şi consumului de curent, precum şi un raport cost/performanţă mai bun decât în cazul unui sistem cu procesor single core.

DUAL CORE ÎN SEGMENTUL DESKTOP

Recapitulând, Power4 a fost primul procesor dual core, fiind lansat în anul 2000 de către IBM. La scurt timp i-au urmat şi PA-RISC, Sun UltraSPARC IV, Power5 şi anul acesta AMD Opteron. Majoritatea acestora se găsesc în servere, unde costul ridicat este justificat de creşterea productivităţii.

În segmentul desktop, abia de curând au fost lansate procesoarele Intel Pentium D şi AMD Athlon64 X2, fiecare dotat cu două nuclee. Cel mai puternic dintre cele două, din punctul de vedere al procesării multi-thread, este Pentium Extreme Edition 840 ce oferă şi HyperThreading, crescând astfel numărul de procesoare la patru: două fizice şi două logice. Preţul de peste 1000$ al acestuia va împiedica cu siguranţă achiziţia sa de către marea majoritate a utilizatorilor. De asemenea, din cauza consumului ridicat, este nevoie de o carcasă cu ventilaţie bună şi un sistem de răcire performant. Frecvenţa maximă de funcţionare este de asemenea de 3.2GHz, cu 600MHz mai scăzută decât cea a celui mai rapid procesor Pentium 4 single core, ceea ce face ca Pentium D să nu fie mai rapid în aplicaţiile single thread.

La polul opus se găseşte AMD cu Athlon64 X2, ce oferă frecvenţe de funcţionare de maximum 2.4GHz, la acelaşi nivel cu modelele proprii single core. De asemenea, trecerea la procesul de fabricaţie de 0.90 microni a permis scăderea consumului de curent faţă de modelele single core fabricate în procesul de 0.13 microni. Dezavantajul lui Athlon64 X2 constă în preţul de achiziţie, care este mai mare de 500$ pentru cel mai ieftin model, în timp de Pentium D are preţuri de pornire cu puţin mai mari de 200$.

Probabil, cel mai curând anul viitor vom putea cumpăra procesoare desktop dual core la preţuri acceptabile. Până în acel moment sperăm ca dezvoltatorii de software să ofere versiuni de programe care să ţină cont de capabilităţile noilor procesoare. Jocurile de asemenea trebuie să fie programate pentru lucrul cu mai multe thread-uri. De acest lucru depinde foarte mult rata de adoptare a procesoarelor dual core în detrimentul celor single core.

CONCLUZIE

Chiar dacă în acest moment infrastructura software nu este pregătită pentru procesoarele dual core şi numărul celor care au nevoie să ruleze două taskuri intensive simultan nu este foarte mare, schimbările viitoare vor aduce creşteri de performanţă şi în cazul rulării unei singure aplicaţii, moment în care se va justifica pe deplin renunţarea la arhitectura single core.

Ionuţ Popa Alexandru



INTELIGENŢĂ PE 64 BIŢI
MAI MULTĂ CA NICIODATĂ

A sosit momentul ca soluţiile x86-64 mainstream şi high end, lansate de AMD şi Intel, să fie supuse unui test comparativ în vederea alegerii unui câştigător.

ÎN CELE OPT LUNI SCURSE DE LA PRECEDENTUL test de procesoare au apărut pe front produse noi, suficiente pentru a realiza un test în vederea clasificării lor în funcţie de performanţe. Principala schimbare o reprezintă adoptarea tehnologiei x86-64 de către AMD şi Intel pentru toată gama de produse. De altfel, prima condiţie de participare la test a fost ca procesoarele să dispună de această tehnologie, iar cea de-a doua ca ele să aibă un singur nucleu fizic.

PLATFORMELE DE TEST

Actualele socket-uri ce suportă procesarea pe 64 biţi sunt 754 şi 939 de la AMD şi LGA775 de la Intel. Am utilizat plăci de bază motorizate de chipset-uri produse de acelaşi dezvoltator în vederea obţinerii unor platforme cât mai apropiate în performanţe. Cum era şi normal, am ales soluţiile NVIDIA implementate pe plăci de bază MSI. Astfel, Socket 754 a fost reprezentat de MSI K8N Neo FSR construită în jurul lui nForce3 250Gb. Soluţia dual channel pentru AMD, Socket 939, a dispus de chipset-ul nForce4 SLI pus pe MSI K8N Diamond. Procesoarele LGA775 fără pini au fost montate pe MSI P4N Diamond, care încorporează singurul chipset NVIDIA pentru Intel, nForce4 SLI Intel Edition. Plăcile video au avut la bază GPU-ul GeForce 6800 GT implementat de Leadtek în modelele WinFast PX6800GT TDH pentru PCI-E şi WinFast A400GT TDH pentru AGP, ambele cu 256MB. Kit-ul de memorii Geil 2x512 DDR400 a rulat la parametri SPD cu timing-urile 2.5/4/4/8. Pentru platforma Intel am utilizat un kit compus din două memorii Geil DDR2-667, iar timing-urile 4/4/4/12 au fost setate manual. Pentru stocare s-a folosit harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB, iar ca sursă Antec SmartPower 400W.

PROCEDURA DE TESTARE

Am folosit sistemele de operare Windows XP Professional SP2 şi varianta 64Bit Edition iar ambele au inclus directX 9.0c. Driverele pentru platforme au fost: versiunea 5.10 pentru nForce3, 6.53 pentru nForce4, iar pentru nForce4 Intel Editon, 7.13. Plăcile video au fost instalate folosind Forceware 77.72. Am apelat la cinci jocuri şi cinci teste sintetice. În jocuri, rezoluţia a fost cea minimă de 640x480, iar la majoritatea setările de calitate au fost de asemenea minime, excepţie facând Far Cry, unde am ales calitate maximă. Astfel, s-a încercat ca placa video sa aibă o influenţă cât mai mică asupra rezultatelor. Pentru DOOM 3 am folosit comanda "timedemo demo1" rulată de două ori. Din consola jocului Half Life 2 am încărcat demoul d1_canals_09. Testul Unreal Tournament 2004 a fost efectuat cu ajutorul utilitarului UMark pe harta DM_Antalus. Pentru Far Cry am apelat la benchmark-ul HardwareOC rulat pe harta Ubisoft - Volcano. Chiar dacă este vechi, am decis să folosim pentru testare Commanche 4 datorită modalităţii diferite de randare a imaginilor ce se bazează în mare parte pe procesorul sistemului şi nu pe cel al plăcii video. În testele sintetice am folosit pentru prima dată produsul PCMark2005 şi, pe lângă testul exclusiv de procesor, am ales şi testul Multithreading 1 de unde am selecţionat valoarea raportată la codare video. Arhivarea a fost efectuată cu WinRAR asupra directorului I386 din kit-ul de instalare a Windows-ului XP. Pentru testul pe 64 biţi, driverele folosite au fost încă în stadiul beta. Am ales două jocuri Commanche 4 şi Far Cry. Acestuia din urmă i-am instalat extensiile pe 64 biţi. Testele sintetice au fost trei la număr, PCMark2005, arhivare cu WinRAR şi SiSoftSandra, care a rulat în cod pe 64 biţi.

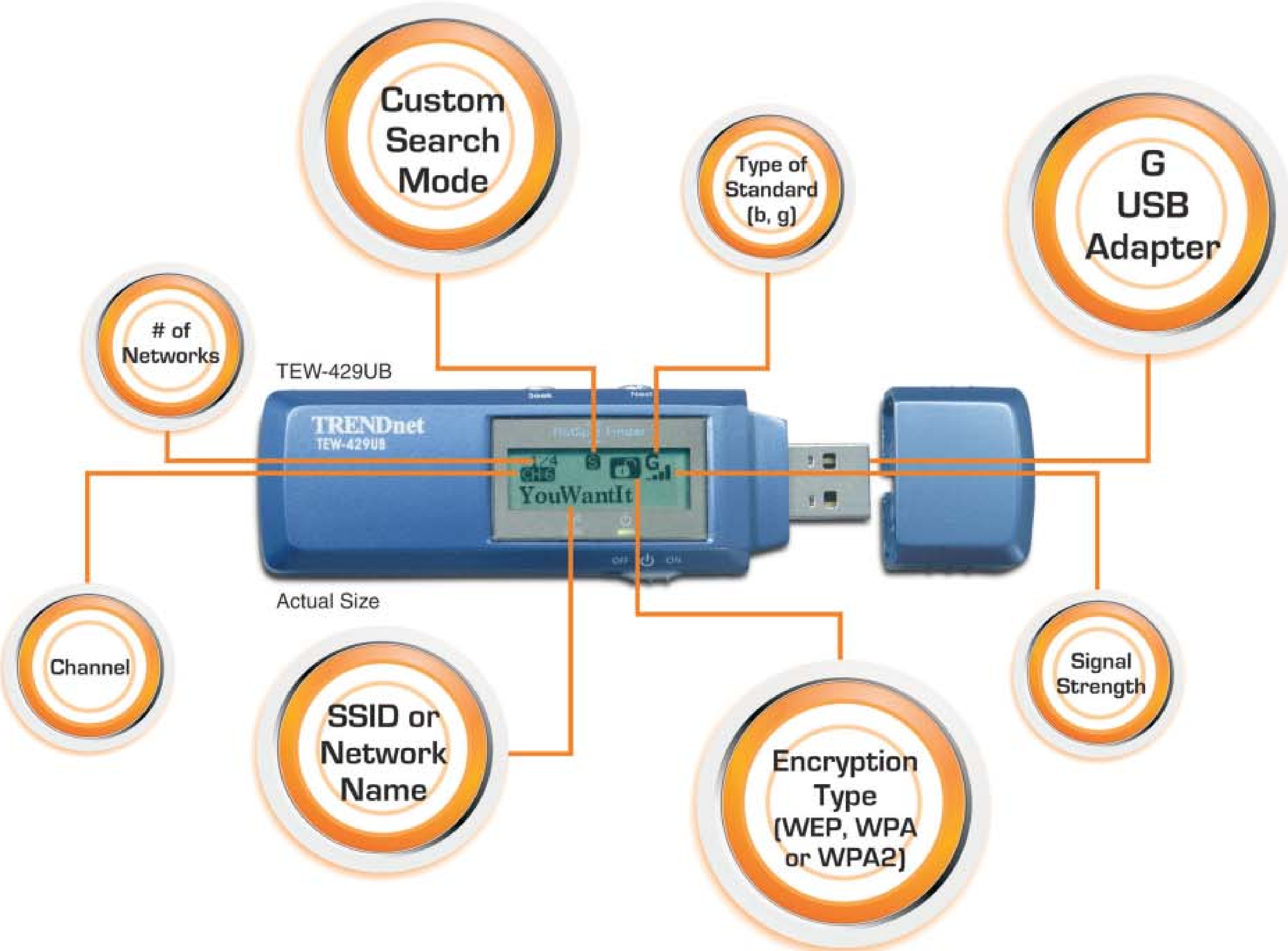
CONCLUZIE

Primele trei clasate au obţinut note finale foarte apropiate, fiind despărţite de câteva zecimi de punct. Câştigătorul testului este Pentium 4 670 ce rulează la 3.8GHz. Locul doi este ocupat tot de Intel cu Extreme Edition-ul tactat la 3.73GHz, urmat de Athlon FX-55 de la AMD funcţionând la 2.6GHz. Dacă ar fi să aleg un produs din cele testate, cu siguranţă că mi-aş îndrepta atenţia către un Athlon64 cu nucleu Venice, 3000+ sau 3200+. Noul controller de memorie şi capacitatea ridicată de overclocking sunt principalele atuuri.

Ştefan Matei

TEW-429UB
Wi-Fi Detector & 802.11g USB Adapter

TRENDnet®
What's Next in Networking



Locate. Connect.
All-in-1

HotSpot

Road Warriors, Network Administrators and Gadget Heads unite! Tired of trying to locate Wi-Fi signals with your laptop? The days of wasted time booting-up are over. Now you can pull the lipstick-size ***TEW-429UB Wi-Fi Detector & 802.11g USB Adapter*** out of your pocket, turn it on, and in 5 seconds the LCD will display all the open HotSpots or encrypted Wi-Fi signals within a 200ft. range. Best of all, the unit is an 802.11g USB adapter, so connecting to a given signal is a snap. The ***TEW-429UB*** stands as another example of TRENDnet's continued effort to deliver affordable networking innovation to our customers. For more information on this product visit with one of our distribution partners or visit www.trendnet.com/hotspot

www.TRENDNET.com

DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro

ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro

What's Next in Networking

WIRELESS · FIBER · GIGABIT · ROUTER · PRINT SERVER · KVM · MEDIAnet

OVERCLOCKING

Bineînțeles că am supus la overclocking o parte din procesoare, aceasta fiind o practică de creștere a performanțelor des întâlnită printre cunoscători. Să fim realiști și să recunoaștem, cine nu dorește să plătească puțin pentru performanța unui procesor mai scump?

Cele 18 procesoare fiind prea multe pentru a fi supuse overclocking-ului, am decis să alegem capetele de gamă ale fiecărei din cele trei categorii de platforme participante. Pentru păstrarea cât mai în siguranță a procesoarelor overclockate, am ridicat frecvențele la tensiunea de alimentare default, care în general a fost puțin peste valoarea standard. Practic am urmărit în principal atingerea unei frecvențe de lucru cât mai mari a procesorului. Astfel, dacă memoria intervenea ca un prag, am redus frecvența acesteia la DDR333 sau chiar DDR266. Același procedeu am aplicat asupra HT corespunzător platformelor AMD, micșorându-i în schimb multiplicatorul. Intrarea procesoarelor Pentium 4 în throttling a fost monitorizată de aplicația Right Mark CPU Clock.

754

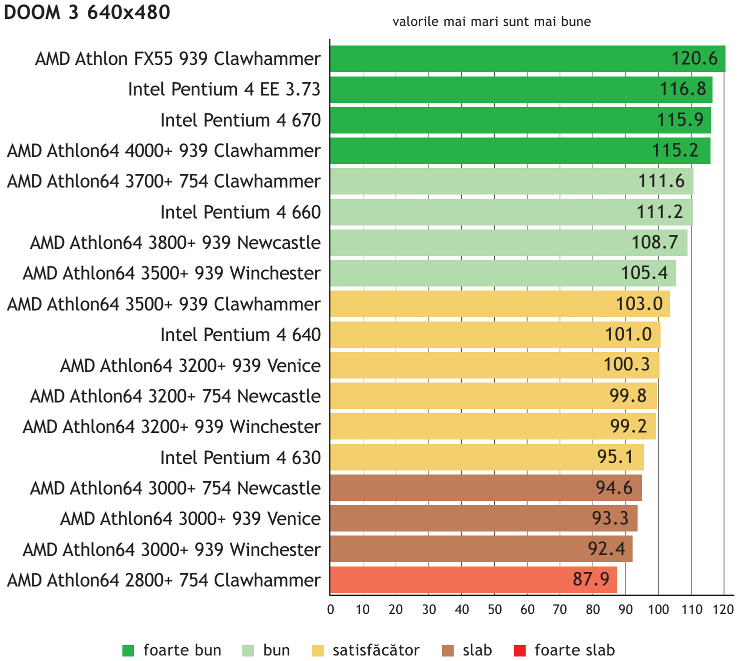
Cele două procesoare testate au fost 2800+ și 3700+, ambele construite pe baza nucleului Clawhammer, prezent pe piață din septembrie 2003. De la 1800Mhz am reușit să urcăm Athlon-ul 64 2800+ până la 2210MHz, memoria lucrând la 400MHz. Scorul în 3DMark01 a urcat la 20724, ceea ce aruncă mezinul testului deasupra soluțiilor dual channel 3200+, depășind și Pentium-ul 630.

Timpul de arhivare a fost îmbunătățit cu 30 de secunde. Cel mai puternic procesor pe Socket 754, 3700+ are un potențial de overclocking scăzut, maximul atins a fost 2604MHz cu o creștere de performanță mică, doar 600 de puncte în 3DMark01.

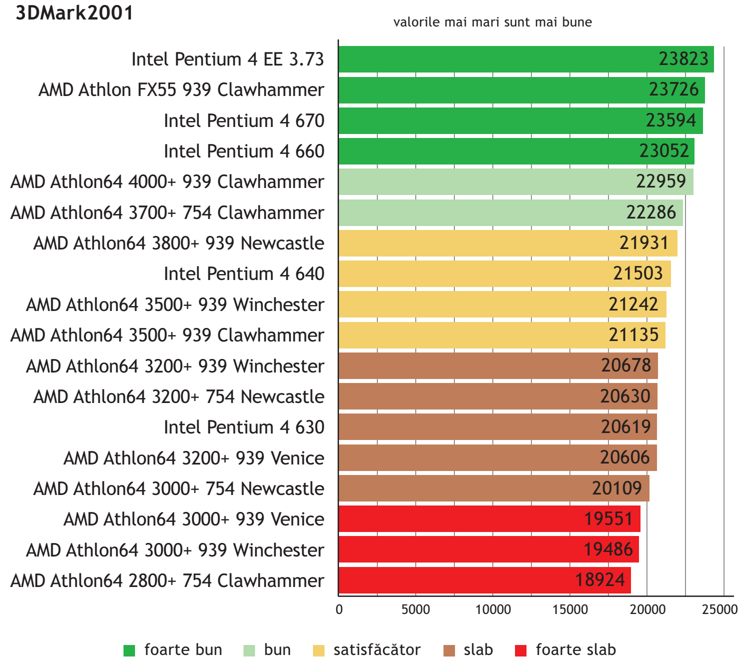
În cazul de față nu se pretează folosirea acestei modalități pentru creșterea performanțelor mai ales din cauza riscului la care se expune utilizatorul prin atingerea unei frecvențe mari a nucleului Clawhammer, practic un FX-55 fără dual channel.

Rezultate procesoare

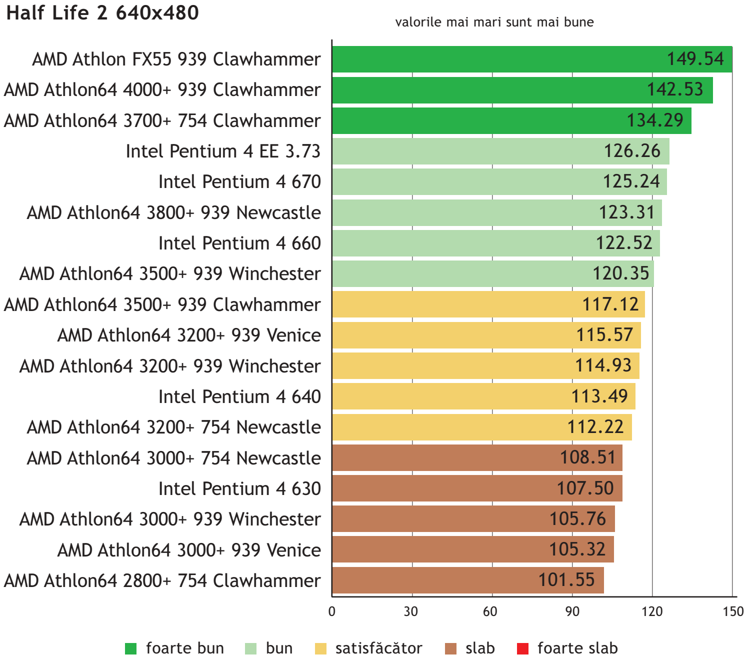
DOOM 3 640x480



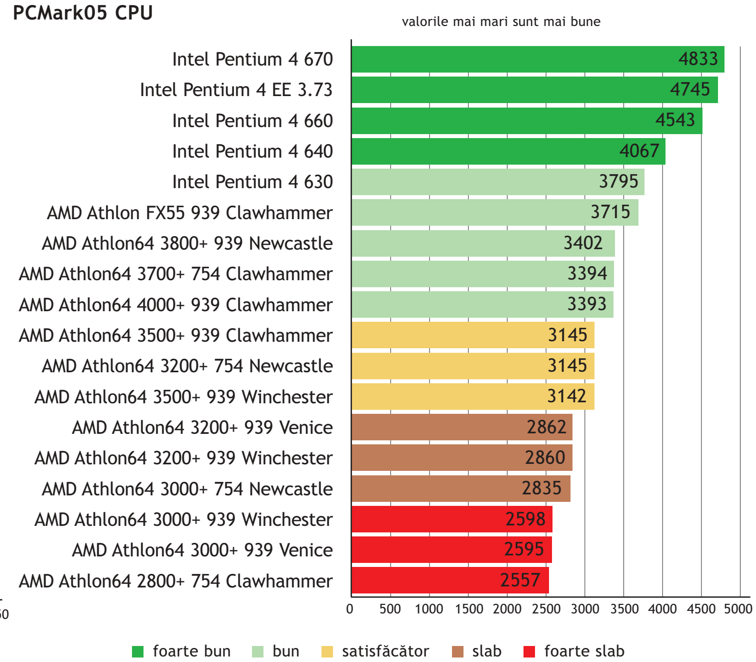
3DMark2001



Half Life 2 640x480



PCMark05 CPU



OVERCLOCKING

939

Datorită prezenței la test a modelelor Athlon64 3000+ ce dispun de nuclee diferite, Winchester și Venice, am reușit să facem o diferențiere a potențialului de overclocking între cele două nuclee. Exact cum am prevăzut, Venice-ul a fost cel care s-a dovedit mai capabil, urcând la 2322MHz, adică cu mai mult de 500MHz față de valoarea inițială. Winchester-ul s-a oprit la valoarea 2240MHz corespunzătoare unei creșteri de 2600 de puncte în 3DMark01. Procesorul Athlon64 4000+ ce rulează la 2400MHz, construit pe nucleu Clawhammer, s-a lovit de același prag întâlnit între 2600 și 2700MHz. La FSB 218MHz frecvența acestuia a fost 2616MHz, iar scorurile au crescut foarte puțin, doar două cadre pe secundă în Far Cry. Nu a scăpat de stresul overclocking-ului nici Athlon-ul FX-55, de asemenea pe nucleu Clawhammer, care a urcat doar 91MHz. Astfel, a fost singurul reprezentant AMD care a depășit bariera celor 24000 de puncte în 3DMark01, însă doar cu câteva puncte.

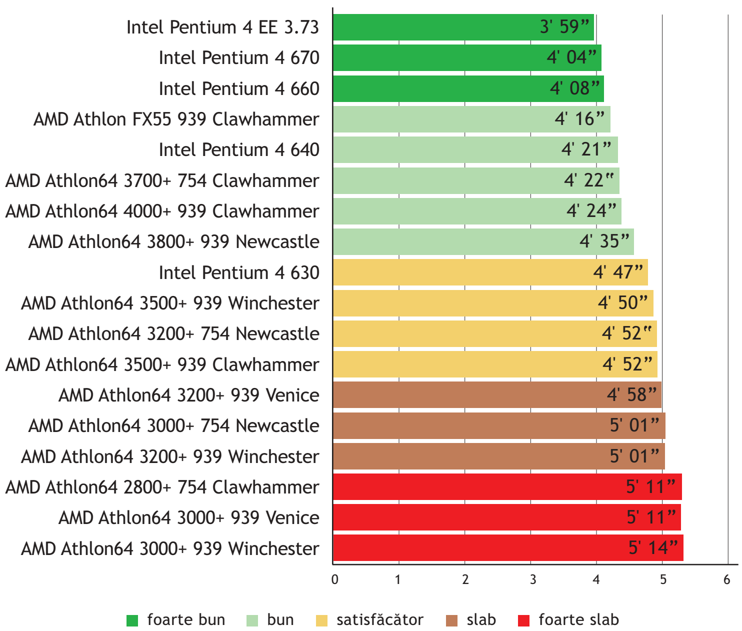
LGA775

Spre surprinderea noastră, coolerele Box cu care s-a efectuat testarea tuturor produselor au reușit să răcească procesoarele chiar și în condițiile rulării la o frecvență superioară celei normale. Nici unul din cele două procesoare Intel supuse overclocking-ului nu a intrat în throttling. La creșterea FSB-ului din BIOS placa de bază MSI P4N Diamond reducea divizorul FSB/DRAM astfel încât frecvența memoriei să rămână apropiată de cea default 667MHz. Desigur, această opțiune poate fi dezactivată. Pentium 4 630 ce rulează la 3GHz a rulat stabil la 3420MHz, adică FSB228 iar memoria la DDR663. Rezultatele au fost pe măsură, 14 cadre pe secundă în plus în Far Cry și aproape 22 500 de puncte în 3DMark01. La peste 4GHz am ajuns cu Pentium 4 670. Cu o creștere de 247MHz a fost cel care a stabilit recordul testului 3DMark01 cu 24484 de puncte. Se pare că FSB-ul 266.7MHz, la care rulează Pentium 4 Exterme Edition, este limita actualului nucleu Prescott deoarece nu am reușit supratactarea acestuia în condiții de stabilitate.

Rezultate procesoare

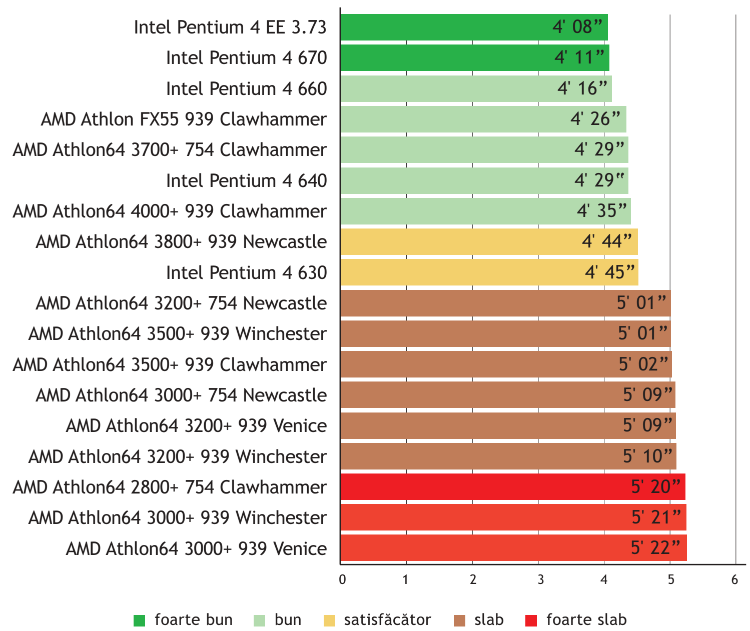
Arhivare WinRAR 32 biți

valorile mai mici sunt mai bune



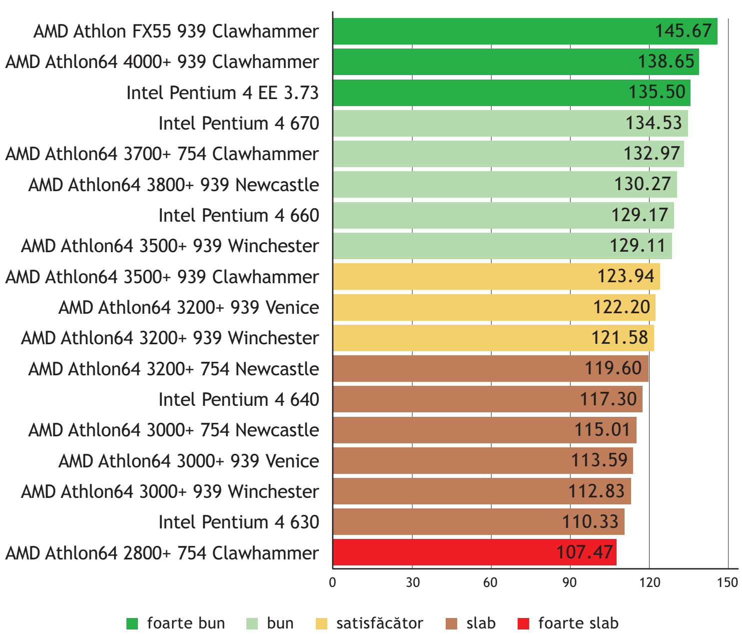
Arhivare WinRAR 64 biți

valorile mai mici sunt mai bune



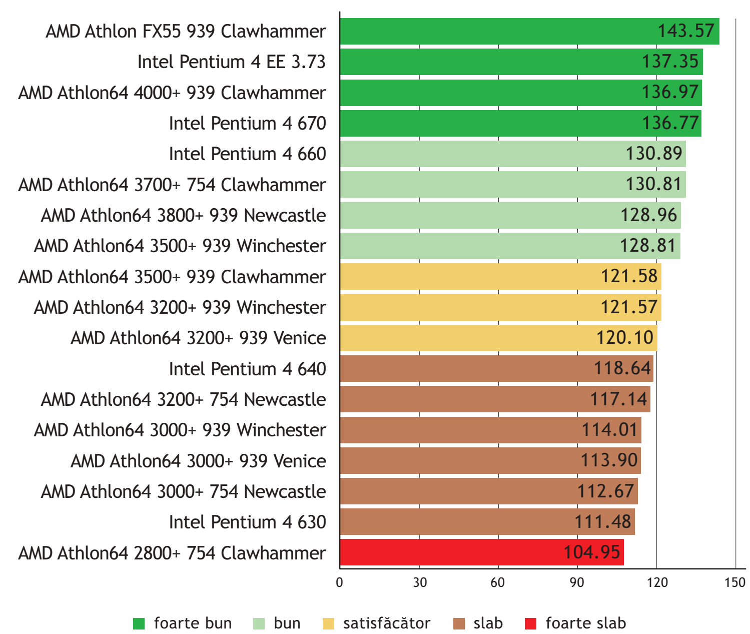
Far Cry 640x480 32 biți

valorile mai mari sunt mai bune



Far Cry 640x480 64 biți

valorile mai mari sunt mai bune





: Cel mai mare coșmar al unui luptător e
Fiecare dintre lu
glorie sau bani.
și cel mai ușor d
Și voi face lucru
www.clicknetga

AMD
Athlon64 3200+



K-Tech Electronics	180€
Tape Computer	215.34$

La test au participat trei procesoare cu același rating, două dintre ele pe Socket 939 și unul cu 754 de pini. Am rămas surprinși de faptul că acest model le-a devansat în clasamentul final pe celelalte ce dispun de controller de memorie dual channel. Urmărind în tabel se observă că diferența s-a făcut în testele sintetice, iar în jocuri modelele cu 939 de pini s-au situat în față la câteva cadre pe secundă distanță.

Socket: 754 · Frecvență: 2200MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Newcastle

7.59

AMD
Athlon64 3700+



Tape Computer	555$
Depozitul de Calculatoare	555$

Varianta de top a platformei 754 are la bază nucleul Clawhammer construit în tehnologie de 130nm. Deși celelalte modele Athlon64 pe Socket 754 se găsesc și cu nucleu Newcastle, 3700+ nu a beneficiat de acest upgrade. Poziția ocupată între soluțiile dual channel 3800+ și 3500+ se datorează frecvenței de 2400MHz și celor 1024KB cache L2 ce indică potențialul ridicat al acestuia chiar la trei ani de la lansare.

Socket: 754 · Frecvență: 2400MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/1024 · Nucleu: Clawhammer

8.25

AMD
Athlon64 2800+



K-Tech Electronics	107€

Cel mai "slab" Athlon64 produs vreodată de AMD ocupă din păcate ultimul loc în clasament. Totuși, face față cu brio în aplicațiile și jocurile actuale dacă este ajutat de o placă video pe măsură. Performanțele sale se situează cu 35% sub cele ale primului clasat. Deși AMD a încetat de ceva vreme producerea acestuia, el se mai găsește încă pe piață pentru cei care doresc un procesor decent și ieftin.

Socket: 754 · Frecvență: 1800MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Clawhammer

6.77

INTEL
Pentium 4 630



K-Tech Electronics	185€

Gama procesoarelor Pentium 4 6xx încorporează instrucțiunile x86-64 denumite de Intel, EMT64. Mezinul gamei este 630, ce rulează la 3GHz și dispune de 2MB cache L2, spre deosebire de primul model de nucleu Prescott, care avea doar 1MB. În PCMark05 a depășit toate modelele AMD, dar în final s-a clasat abia pe locul 14. Prin overclocking se depășește frecvența modelului Pentium 4 650, atingând 3420MHz.

Socket: LGA775 · Frecvență: 3000MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 28/2048 · Nucleu: Prescott

7.35

INTEL
Pentium 4 EE 3.73



ASBIS România	1200$

Prescurtarea EE provine de la Extreme Edition și denumește produsul cu care Intel răspunde la FX-55 special creat pentru jocuri. Spre deosebire de precedentele modele EE, acesta nu mai dispune de memorie cache L3, ci doar L2 în mărime de 2MB. Se deosebește de modelele 6xx prin FSB-ul ridicat la 266MHz. A fost singurul procesor ce a coborât sub 4 minute în testul de arhivare, ce-i drept, cu o singură secundă.

Socket: LGA775 · Frecvență: 3724MHz · FSB: 266MHz · Cache L1/L2: 28/2048 · Nucleu: Prescott

9.10

INTEL
Pentium 4 670



K-Tech Electronics	618€

Ocupantul primului loc este procesorul cu cea mai mare frecvență la ora actuală. Este ideal pentru editare audio/video și în general în aplicații ce folosesc masiv calcule matematice. Cei 3.8GHz nu vor fi prea curând depășiți deoarece din planurile celor de la Intel Pentium 4 la 4GHz a fost retras. Bariera celor 4GHz a fost spartă totuși prin overclocking când s-a obținut un timp de 3 minute și 55 de secunde la testul de arhivare.

Socket: LGA775 · Frecvență: 3800MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 28/2048 · Nucleu: Prescott

9.13

AMD
Athlon FX-55



ISA HARDWARE 1018$

În materie de jocuri procesorul FX-55 îngenunchează doar în fața recent lansatului model FX-57, ce rulează cu 200MHz mai rapid. Modelele Athlon FX au multiplicatorul deblocat din fabrică, facilitând astfel supratactarea lor. În testul de arhivare s-a situat în urma primului clasat la 17 secunde, iar scorul raportat de PCMark05 a fost cu peste 1000 de puncte mai mic decât la Pentium EE 3.73GHz.

Socket: 939 · Frecvență: 2600MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/1024 · Nucleu: Clawhammer

9.09

AMD
Athlon64 3000+



K-Tech Electronics 138€

La baza acestui produs stă nucleul Winchester. Este primul construit în tehnologia de 90nm și ce dispune de un controller de memorie îmbunătățit. Chiar dacă lucrează la frecvența de 1800MHz, a primit un rating mai mare decât 2800+ pe Socket 754 datorită controller-ului de memorie dual channel pe care îl include și frecvenței Hyper Transport de 1000MHz mai mare cu 200MHz față de platforma 754.

Socket: 939 · Frecvență: 1800MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Winchester

6.95

AMD
Athlon64 3500+



K-Tech Electronics 245€

3500+ face parte din clasa mainstream de la AMD dedicată celor care doresc un procesor cu nivel mediu al performanțelor. În cazul de față nucleul Winchester este superior Clawhammer-ului. Neavând un reprezentant Intel apropiat de rating-ul 3500+, l-am raportat la modelul Pentium 4 630 overclockat la 3.4GHz. Athlon-ul este depășit fără drept de apel în testele sintetice și de arhivare, dar se dovedește superior în jocuri.

Socket: 939 · Frecvență: 2200MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Winchester

7.98

AMD
Athlon64 3800+



Tape Computer 749.25$
Depozitul de Calculatoare 749.25$

Modelul 3800+ deschide clasa procesoarelor puternice de la AMD tactate la 2.4GHz sau mai mult. Se deosebește de următorul, 4000+, prin mărimea memoriei cache L2 redusă la jumătate, totuși suficientă pentru a sta printre fruntași. A depășit modelul 3700+ pe Socket 754 datorită diferențelor mari obținute în Commanche 4 atât pe 32 biți, cât și pe 64. În jocuri reușește să fie mai rapid decât Pentium 4 660.

Socket: 939 · Frecvență: 2400MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Newcastle

8.27

AMD
Athlon64 4000+



ISA HARDWARE 468$

Soluția de top Athlon64 are aceleași caracteristici ca Athlon-ul FX-53, cu mențiunile că cel din urmă are multiplicatorul deblocat în vederea overclocking-ului și a fost înlocuit de FX-55. În jocuri s-a situat deasupra tuturor modelelor Intel, cu un maximum de 14 cadre pe secundă în Half Life 2 obținute în fața Pentium-ului 4 670. Prin overclocking a trecut cu puțin peste frecvența unui FX-55, dar la scoruri nu l-a depășit.

Socket: 939 · Frecvență: 2400MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/1024 · Nucleu: Clawhammer

8.59

AMD
Athlon64 3000+



K-Tech Electronics 146€

În afară de suportul pentru SSE3, nucleul Venice dispune de un cotroller de memorie îmbunătățit, ce poate lucra nativ cu memoria la DDR500. Acest model are un potențial de overclocking uriaș, depășind valoarea standard cu mai mult de 500MHz fără a modifica tensiunea de alimentare și cu sistemul de răcire boxed. În clasamentul final s-a situat în urma tuturor modelelor de la Intel, dar la mică diferență de Pentium 4 630.

Socket: 939 · Frecvență: 1800MHz · FSB: 200MHz · Cache L1/L2: 128/512 · Nucleu: Venice

6.98








	Intel Pentium 4 670	Intel Pentium 4 EE 3.73	AMD Athlon FX55	Intel Pentium 4 660	AMD Athlon64 4000+
Preț	618€	1200$	1018$	470$	468$
Ofertanți	K-Tech Electronics	ASBIS România	ISA HARDWARE	ASBIS România	ISA HARDWARE
Detalii tehnice					
Frecvență / Socket	3800MHz / LGA775	3724MHz / LGA775	2600MHz / 939	3600MHz / LGA775	2400MHz / 939
FSB / Multiplicator	200MHz / 19x	266MHz / 14x	200MHz / 13x	200MHz / 18x	200MHz / 12x
Cache L1 / L2	28KB / 2048KB	28KB / 2048KB	128KB / 1024KB	28KB / 2048KB	128KB / 1024KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	90nm / Prescott	90nm / Prescott	130nm / Clawhammer	90nm / Prescott	130nm / Clawhammer
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT	SSE, SSE2, x86-64
Rezultate teste 32 biți					
DOOM 3 640x480	115.9	116.8	120.6	111.2	115.2
Half-Life 2 640x480	125.24	126.26	149.54	122.52	142.53
Far Cry 640x480	134.53	135.50	145.67	129.17	138.65
Commanche 4 640x480	69.17	68.81	81.86	65.81	76.12
UT 2004 640x480	129.73	129.46	141.83	123.92	134.12
3DMark2001	23594	23823	23726	23052	22959
PCMark05 CPU	4833	4745	3715	4543	3393
PCMark05 video encoding KB/s	237.206	233.086	182.072	225.114	167.576
Arhivare WinRAR	4' 04"	3' 59"	4' 16"	4' 08"	4' 24"
SiSoftSandra 2005 ALU	11128	10917	10949	10445	10103
Rezultate teste 64 biți					
Far Cry 640x480	136.77	137.35	143.57	130.89	136.97
Commanche 4 640x480	68.43	67.76	78.79	65.19	72.87
PCMark05 CPU	4808	4754	3696	4536	3379
Arhivare WinRAR	4' 11"	4' 08	4' 26"	4' 16"	4' 35"
SiSoftSandra 2005 ALU	13246	13026	12797	12546	11833
Verdict	9.13	9.10	9.09	8.77	8.59







	AMD Athlon64 3200+	AMD Athlon64 3200+	AMD Athlon64 3200+	Intel Pentium 4 640	Intel Pentium 4 630
Preț	215.43$ / 180€	219$ / 194€	206.46$ / 185€	225€	185€
Ofertanți	Tape Computer / K-Tech Electronics	ISA HARDWARE / K-Tech Electronics	Tape Computer / K-Tech Electronics	K-Tech Electronics	K-Tech Electronics
Detalii tehnice					
Frecvență / Socket	2200MHz / 754	2000MHz / 939	2000MHz / 939	3200MHz / LGA775	3000MHz / LGA775
FSB / Multiplicator	200MHz / 11x	200MHz / 10x	200MHz / 10x	200MHz / 16x	200MHz / 15x
Cache L1 / L2	128KB / 512KB	128KB / 512KB	128KB / 512KB	28KB / 2048KB	28KB / 2048KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	130nm / Newcastle	90nm / Venice	90nm / Winchester	90nm / Prescott	90nm / Prescott
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT
Rezultate teste 32 biți					
DOOM 3 640x480	99.8	100.3	99.2	101.0	95.1
Half-Life 2 640x480	112.22	115.57	114.93	113.49	107.50
Far Cry 640x480	119.60	122.20	121.58	117.30	110.33
Commanche 4 640x480	61.72	64.20	63.73	59.01	55.65
UT 2004 640x480	112.58	117.06	116.40	112.07	105.46
3DMark2001	20630	20606	20678	21503	20619
PCMark05 CPU	3145	2862	2860	4067	3795
PCMark05 video encoding KB/s	155.035	143.022	142.687	199.756	189.337
Arhivare WinRAR	4' 52"	4' 58"	5' 01"	4' 21"	4' 47"
SiSoftSandra 2005 ALU	9256	8463	8467	9309	8758
Rezultate teste 64 biți					
Far Cry 640x480	117.14	120.10	121.57	118.64	111.48
Commanche 4 640x480	58.10	61.66	61.52	58.71	55.10
PCMark05 CPU	3124	2864	2845	4032	3789
Arhivare WinRAR	5' 01"	5' 09"	5' 10"	4' 29"	4' 45"
SiSoftSandra 2005 ALU	10816	9818	9897	11159	10510
Verdict	7.59	7.49	7.48	7.46	7.35

	AMD Athlon64 3800+	AMD Athlon64 3700+	AMD Athlon64 3500+	AMD Athlon64 3500+
				
Preț	749.25$ / 749.25$	555$ / 555$	245€	245€
Ofertanți	Tape Computer / Depozitul de Calculatoare	Tape Computer / Depozitul de Calculatoare	K-Tech Electronics	K-Tech Electronics
Detalii tehnice				
Frecvență / Socket	2400MHz / 939	2400MHz / 754	2200MHz / 939	2200MHz / 939
FSB / Multiplicator	200MHz / 12x	200MHz / 14x	200MHz / 11x	200MHz / 11x
Cache L1 / L2	128KB / 512KB	128KB / 1024KB	128KB / 512KB	128KB / 512KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	130nm / Newcastle	130nm / Clawhammer	90nm / Winchester	130nm / Clawhammer
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, x86-64
Rezultate teste 32 biți				
DOOM 3 640x480	108.7	111.6	105.4	103.0
Half-Life 2 640x480	123.31	134.29	120.35	117.12
Far Cry 640x480	130.27	132.97	129.11	123.94
Commanche 4 640x480	72.60	64.12	70.05	66.96
UT 2004 640x480	126.04	125.47	125.08	118.75
3DMark2001	21931	22286	21242	21135
PCMark05 CPU	3402	3394	3142	3145
PCMark05 video encoding KB/s	166.983	166.222	155.684	155.063
Arhivare WinRAR	4' 35”	4' 22”	4' 50”	4' 52”
SiSoftSandra 2005 ALU	10100	10098	9315	9260
Rezultate teste 64 biți				
Far Cry 640x480	128.96	130.81	128.81	121.58
Commanche 4 640x480	69.43	62.79	67.43	64.49
PCMark05 CPU	3385	3389	3141	3135
Arhivare WinRAR	4' 44”	4' 29”	5' 01”	5' 02”
SiSoftSandra 2005 ALU	11745	11784	10923	10894
Verdict	**8.27**	**8.25**	**7.98**	**7.81**

	AMD Athlon64 3000+	AMD Athlon64 3000+	AMD Athlon64 3000+	AMD Athlon64 2800+
				
Preț	160.95$ / 135€	146€	139€	107€
Ofertanți	Tape Computer / K-Tech Electronics	K-Tech Electronics	K-Tech Electronics	K-Tech Electronics
Detalii tehnice				
Frecvență / Socket	2000MHz / 754	1800MHz / 939	1800MHz / 939	1800MHz / 754
FSB / Multiplicator	200MHz / 10x	200MHz / 9x	200MHz / 9x	200MHz / 9x
Cache L1 / L2	128KB / 512KB	128KB / 512KB	128KB / 512KB	128KB / 512KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	130nm / Newcastle	90nm / Venice	90nm / Winchester	130nm / Clawhammer
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, x86-64
Rezultate teste 32 biți				
DOOM 3 640x480	94.6	93.3	92.4	87.9
Half-Life 2 640x480	108.51	105.32	105.76	101.55
Far Cry 640x480	115.01	113.59	112.83	107.47
Commanche 4 640x480	60.21	58.63	58.28	56.76
UT 2004 640x480	109.36	108	107.27	101.40
3DMark2001	20109	19551	19486	18924
PCMark05 CPU	2835	2595	2598	2557
PCMark05 video encoding KB/s	141.500	129.322	129.088	127.879
Arhivare WinRAR	5' 01”	5' 11”	5' 14”	5' 11”
SiSoftSandra 2005 ALU	8415	7616	7615	7573
Rezultate teste 64 biți				
Far Cry 640x480	112.67	113.90	114.01	104.95
Commanche 4 640x480	57.13	57.23	56.21	54.41
PCMark05 CPU	2826	2584	2575	2551
Arhivare WinRAR	5' 09”	5' 22”	5' 21”	5' 20”
SiSoftSandra 2005 ALU	9859	8842	8859	8912
Verdict	**7.24**	**6.98**	**6.95**	**6.77**



UNIVERSUL SUNETELOR

SOLUŢII 2.1 PENTRU TOŢI

Componentele audio pentru PC sunt de obicei neglijate de majoritatea utilizatorilor, însă scăderile repetate ale preţului îndeamnă la achiziţionarea unui sistem cu subwoofer şi cel puţin doi sateliţi.

DOMENIUL SISTEMELOR AUDIO PENTRU PC

nu este unul foarte vechi dacă ne gândim că acum mai puţin de 10 ani toate configuraţiile erau oferite fără placă de sunet şi boxe, acestea putând fi livrate opţional într-un kit multimedia ce conţinea şi unitate CD-ROM. Avântul luat de sistmele audio pentru PC a avut loc în momentul integrării în placa de bază a chip-urilor audio.

În acest moment tendinţa clară este de folosire a sistemelor ce permit redarea sunetului pe mai multe canale şi care dispun de un subwoofer pentru sunetele de frecvenţă joasă. Totuşi mulţi preferă să achiziţioneze un sistem 2.1 de calitate decât unul 5.1 ieftin. Astfel se justifică oferta bogată de astfel de sisteme, producătorii oferind noi modele în fiecare an. De asemenea, orice placă de sunet poate reda sunet pe 5.1 canale, însă pentru 7.1 de cele mai multe ori trebuie achiziţionat un nou model, acestea fiind cel mai puţin populare în acest moment.

SISTEMUL DE TEST

Deoarece un sistem audio pentru PC nu este compus doar din boxe, este evident că evaluarea corectă a concurenţilor nu se poate face decât cu ajutorul unei plăci de sunet de calitate. Astfel am decis utilizarea uneia dintre cele mai răspândite plăci de sunet dedicate deopotrivă amatorilor de jocuri şi audiofililor: Creative Audigy 2 ZS, oferită de firmele Best Computers şi Ultra PRO Computers.

Pentru notarea concurenţilor a fost evaluată comportarea în jocuri, filme şi la audiţii muzicale. Aceste trei tipuri de aplicaţii scot în evidenţă performanţa unui sistem audio, evidenţiind defectele sau calităţile datorită solicitărilor diferite la care supun concurenţii. Chiar dacă sistemele 2.1 nu se ridică la nivelul celor 5.1 şi 7.1 din punctul de vedere al spaţialităţii sunetului, redarea corectă a sunetelor nu pune probleme, în funcţie de calitatea produsului. La verdictul final au contribuit calitatea sunetului (frecvenţe înalte, medii şi joase), dotările auxiliare (telecomandă, control volum general şi individual pentru frecvenţe înalte, medii şi joase, mufă pentru căşti, certificări etc.) şi puterea sunetului la care nu apar distorsiuni. Calitatea sunetului este fără îndoială cea mai importantă caracteristică a unui sistem audio, de aceea punctează cu 70% din verdictul final. Puterea sunetului este de asemenea importantă, un sistem audio nefiind util dacă distorsionează sunetul începând cu niveluri scăzute ale volumului, iar din acest motiv am decis să punctăm această categorie cu 20%. Restul de 10% au fost atribuite dotărilor, acestea adăugând valoare unui produs, însă nu primează de obicei în decizia de cumpărare.

Concurenţii prezenţi în test au fost împărţiţi în trei categorii: entry level, mainstream şi high end. Diferenţierea s-a făcut după criterii precum preţ, puterea reală a sistemului, certificări şi, nu în ultimul rând, dotări.

CONCLUZIE

Chiar dacă sunteţi tentaţi să cumpăraţi un sistem audio cu mai mult de doi sateliţi, diferenţa de preţ faţă de un sistem clasic 2.1 nefiind prea mare, acesta din urmă are unele avantaje demne de luat în seamă. Astfel, nu toată lumea are la dispoziţie o cameră amenajată corespunzător pentru instalarea în condiţii optime, din punctul de vedere al poziţionării fizice, a sateliţilor. Multe sisteme 5.1 nu au cabluri suficient de lungi pentru sateliţii spate, iar achiziţionarea unor prelungitoare are ca efect degradarea sunetului. De asemenea, producătorii de sisteme 5.1 sunt nevoiţi să facă mai multe concesii la capitolul calitate a materialelor folosite şi a componentelor electronice din subwoofer ce trebuie să permită controlul mai multor canale de sunet, pentru a menţine un preţ accesibil.

Probabil cel mai important argument pentru achiziţionarea unui sistem audio 2.1 constă în scopul folosirii: dacă este vorba de activităţi multimedia precum audiţia muzicală, vizionarea filmelor sau a canalelor TV, atunci nu aveţi de ce să vă gândiţi la un sistem 5.1, sursele de sunet menţionate mai sus fiind doar stereo. Singura excepţie o reprezintă filmele în format DVD-Video şi jocurile pentru PC, ce oferă mai mult de două canale de sunet, crescând senzaţia de imersiune virtuală.

Popa Ionuţ Alexandru



251.12$ 12 luni Top Quality Computers

Klipsch **Promedia GMX A-2.1**

Klipsch este cunoscut pentru sistemele sale audio destinate utilizatorilor pretențioși.

CONSTRUCȚIE

Promedia GMX A-2.1 nu are ce căuta în casa unei persoane conservatoare, designul high-tech al sateliților fiind cu siguranță pe gustul tinerilor. Subwoofer-ul este desenat într-o linie mai clasică, acesta fiind plasat pe podea, deci ascuns privirilor.

PERFORMANȚE

În ciuda puterii ridicate a subwoofer-ului, acesta nu poate reda cu fidelitate sunetele de frecvență foarte joasă iar la volum mare distorsionează sesizabil. Înaltele sunt redate foarte bine de tweeter-ul cu diametru de 0.75".

CONCLUZIE

Klipsch reușește prin Promedia GMX A-2.1 să ofere un produs ce cu siguranță nu își va dezamăgi posesorul.

SPL: 105dB • Putere subwoofer: 50W • Putere sateliți: 2x14W • Răspuns în frecvență: 30Hz-20kHz • Difuzor subwoofer: 6.5" • Difuzoare sateliți: 1x3", 1x0.75" • Greutate: 15.2kg • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): - Conectare: Jack, RCA • Extra: Consolă de control, mufă căști

9.18



163.6€ 12 luni Best Computers
163.6€ 12 luni Skin Media

Altec Lansing **MX5021**

Primul sistem Altec Lansing ce beneficiază de certificarea THX este MX5021.

CONSTRUCȚIE

Designul lui Altec Lansing MX5021 pare a se adresa iubitorilor muzicii, însă nu trebuie să ne lăsăm păcăliți de aparențe. Sateliții sunt dotați cu două difuzoare de 3" și un tweeter de 1". Consola de control este dotată cu mufe de căști și sursă de sunet auxiliară.

PERFORMANȚE

Pasionații de muzică vor fi uimiți de claritatea sunetului oferită de MX5021, lucru așteptat, dacă ne gândim la certificarea THX. Subwoofer-ul redă foarte bine întreaga gamă de frecvențe joase. În jocuri și filme MX5021 se comportă impecabil.

CONCLUZIE

Altec Lansing MX5021 nu face compromisuri la calitate, fiind recomandat celor pretențioși.

SPL: 103dB • Putere Subwoofer: 50W • Putere sateliți: 2x25W • Răspuns în frecvență: 30Hz-22KHz • Difuzor subwoofer: 6.5" • Difuzoare sateliți: 2x3", 1x1" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 310x220x398mm • Extra: Telecomandă infraroșu, consolă de control, sursă auxiliară, mufă căști

9.59



330€ 12 luni Best Computers

M-Audio **Studiophile LX4 2.1**

M-Audio definește Studiophile LX4 2.1 ca boxe de studio (Studio Reference Monitors).

CONSTRUCȚIE

La capitolul design M-Audio Studiophile LX4 2.1 nu impresionează, liniile clasice nepotrivindu-se prea bine cu un PC de ultimă generație. Potențiometrele pentru volum se găsesc pe spatele subwoofer-ului, însă acest lucru nu este o problemă într-un studio de se folosesc echipamente speciale pentru modificarea parametrilor sunetului.

PERFORMANȚE

Studiophile LX4 2.1 este soluția ideală pentru împătimiții muzicii, caracteristicile sunetului păstrându-se la orice nivel al volumului.

CONCLUZIE

M-Audio Studiophile LX4 2.1 se ridică la nivelul așteptărilor din punctul de vedere al performanței.

SPL: 105dB • Putere Subwoofer: 60W • Putere sateliți: 2x27W • Răspuns în frecvență: 40Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 8" • Difuzoare sateliți: 1x4", 1x1" • Greutate: 14kg • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 311x247x400mm • Conectare: TRS pe subwoofer și Jack la PC • Extra: posibilitate upgrade la sistem 5.1

9.47



176€ 24 luni Best Computers

Logitech **Z-2300**

Logitech Z-2300 este succesorul cunoscutului Z-2200 testat în XPC51 și aduce unele modificări de ordin estetic și fizic.

CONSTRUCȚIE

Sateliții lui Z-2300 sunt mai mici decât cei ai lui Z-2200 iar subwoofer-ul are incinta mai lungă. Designul are linii moderne obținute prin îmbinarea argintiului cu negrul. Semnalul stereo ajunge în telecomandă și de aici în subwoofer.

PERFORMANȚE

Subwoofer-ul cu difuzor de 8" reușește să creeze o atmosferă incredibile prin puterea și profunzimea sunetului. Sateliții folosesc un design specific Logitech ce combină un tweeter cu caracteristicile unui difuzor de medii.

CONCLUZIE

Certificarea THX a lui Z-2300 este obținută de bună dreptate, sistemul impresionând prin calitatea sunetului.

SPL: - • Putere Subwoofer: 120W • Putere sateliți: 2x40W • Răspuns în frecvență: 35Hz-20kHz • Difuzor subwoofer: 8" • Difuzoare sateliți: 2.5" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 280x280x380mm Conectare: Jack, RCA • Extra: Telecomandă pe fir, mufă căști

9.52



81$ | 24 luni | Depozitul de Calculatoare

Creative **I-Trigue 3200**

I-Trigue 3200 urmează linia începută de alți producători de a oferi sateliți cu difuzoare confecționate din titan sau mylar pentru frecvențe înalte și medii.

CONSTRUCȚIE

Vizual, Creative I-Trigue 3200 va fi pe placul multora datorită sateliților înguști dotați cu trei difuzoare de 1" fiecare. Controlul volumului se face prin intermediul unei telecomenzi pe fir.

PERFORMANȚE

Cum era și de așteptat, punctul forte al sistemului îl reprezintă frecvențele înalte ce sunt redate foarte bine de cele șase tweetere. Lipsa frecvențelor medii se face simțită la volum mare, unde și sunetul produs de subwoofer devine saturat.

CONCLUZIE

Creative I-Trigue 3200 este o îmbinare perfectă de stil și funcționalitate.

SPL: - · Putere subwoofer: 19W · Putere sateliți: 2x8W · Răspuns în frecvență: 30Hz-20KHz · Difuzor subwoofer: 5.25" · Difuzoare sateliți: 3x1" · Greutate: 6.2kg · Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 235x223x220mm · Conectare: Jack, RCA · Extra: telecomandă pe fir, mufă căști, intrare auxiliară

8.15



44€ | 12 luni | Asesoft Distribution

Miyako **Techno A-858EV**

Chiar dacă nu este foarte cunoscut în țara noastră, Miyako produce sisteme audio pentru PC, console și playere mp3.

CONSTRUCȚIE

Încă de la început, Miyako Techno A-858EV impresionează prin ecranul LCD cu egalizator grafic plasat pe subwoofer. Doritorii pot achiziționa și kit-ul de extindere la un sistem 5.1, pus la dispoziție de Miyako.

PERFORMANȚE

La capitolul calitate a sunetului subwoofer-ul cu difuzor de 6.5" se descurcă foarte bine chiar și la volum ridicat. Sateliții din plastic sunt însă punctul slab al sistemului, în special difuzorul de medii oval de 2.5".

CONCLUZIE

Miyako Techno A-858EV are ca destinație principală PC-urile, dar poate fi folosit și în conjuncție cu un televizor, player CD, mp3 sau consolă.

SPL: - · Putere subwoofer: 30W · Putere sateliți: 2x5W · Răspuns în frecvență: 30Hz-20KHz · Difuzor subwoofer: 5.25" · Difuzoare sateliți: 2.5"+1.5" · Greutate: - · Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 320x210x270mm · Conectare: Jack, RCA · Extra: telecomandă, ecran LCD pe subwoofer, intrare auxiliară

8.51



85€ | 12 luni | Best Computers
85€ | 12 luni | Skin Media

Altec Lansing **VS4221**

Altec Lansing VS4221 este succesorul lui VS4121, oferind în plus un design mai modern și o telecomandă din care se pot controla ușor parametrii sistemului.

CONSTRUCȚIE

Subwoofer-ul lui VS4221 este construit după linii clasice Altec Lansing, însă sateliții folosesc un design mai modern, având difuzorul de medii îndreptat în jos.

PERFORMANȚE

Încă de la început suntem uimiți de comportarea la volum mic și mediu unde sunetul este nedistorsionat. Spre volumul maxim distorsiunile devin evidente, însă deja nivelul sonor devine deranjant pentru ureche după o perioadă scurtă de timp.

CONCLUZIE

Cei care vor alege Altec Lansing VS4221 nu vor fi dezamăgiți de performanță.

SPL: 98dB · Putere subwoofer: 19W · Putere sateliți: 8W · Răspuns în frecvență: 40Hz-20KHz · Difuzor subwoofer: 6.5" · Difuzoare sateliți: 2x1.1", 1x3" · Greutate: - · Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 245x200x340mm · Conectare: Jack, RCA · Extra: mufă căști, telecomandă

9.13



59€ | 24 luni | Best Computers
56.5€ | 12 luni | ProCA România
58€ | 24 luni | Tornado Sistems

Philips **MMS430/00**

Philips oferă prin MMS430/00 un sistem destinat creării unei ambianțe multimedia plăcute, fără a avea pretenții la nivel profesional.

CONSTRUCȚIE

Philips MMS430/00 impresionează prin aspectul futuristic al grilei de protecție a difuzoarelor sateliților și subwoofer-ului. Controlul de volum general este plasat pe unul dintre sateliți, iar cel pentru bass pe subwoofer.

PERFORMANȚE

Puctul slab al sistemului este subwoofer-ul care produce un sunet înfundat și distorsionează la volum mare. Difuzoarele de 2" ale sateliților reușesc să redea suficient de corect gama de frecvențe înalte și medii.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu va satisface gusturile pretențioșilor, Philips MMS430/00 oferă o calitate decentă a sunetului.

SPL: - · Putere subwoofer: 30W · Putere sateliți: 2x10W · Răspuns în frecvență: 20Hz-20KHz · Difuzor subwoofer: 4.5" · Difuzoare sateliți: 2" · Greutate: - · Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 375x200x200mm Conectare: Jack · Extra: -

7.89



Ultra-fast
Gamers&Power users' Best Choice
DDR2 Memory
Lead-Free & RoHS Compliance
KINGMAX
Yours forever
Lifetime Warranty
Mars
DDRII
667/533
• All Lead-Free
• Extraordinary performance
• Exclusive anti-counterfeiting technology
Venus
1GB
DDRII 533
SO-DIMM
EDITORS' CHOICE PCnet (Turkey)
EDITORS RECOMMEND ComputerPress (Russia)
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
EDITORS' CHOICE PC Magazine (Middle East)
BEST HARDWARE 3D Italia (Italy)
RECOMMEND 3DNEWS (Russia)
RECOMMEND pcekspert (Croatia)
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm



68$ 12 luni Depozitul de Calculatoare

Genius **SW-Flat2.1 1250**

Boxele pentru PC au încetat de mult să fie simple accesorii, Genius dovedind acest lucru prin designul lui SW-Flat2.1 1250.

CONSTRUCȚIE

Profilul îngust al sateliților a dus la apariția cuvântului Flat în numele produsului. În spatele măștii de pânză sunt adăpostite două difuzoare, unul de 2.75" și unul de 1.57". Telecomanda pe fir permite oprirea/pornirea sistemului, controlul volumului general și bass.

PERFORMANȚE

Subwoofer-ul de lemn cu difuzor de 6.5" reușește să redea un sunet foarte puternic nedistorsionat la volum mic și mediu. Sateliții de plastic rezonează destul de puternic o dată cu creșterea volumului.

CONCLUZIE

Genius reușește să ofere cu SW-Flat2.1 1250 un sistem audio performant și plăcut din punct de vedere vizual.

SPL: - • Putere subwoofer: 25W • Putere sateliți: 2x6W • Răspuns în frecvență: 80Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 6.5" • Difuzoare sateliți: 1x2.75", 1x1.57" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 240x240x250mm • Conectare: Jack • Extra: telecomandă pe fir, mufă căști

8.46



101€ 24 luni Best Computers
125.32€ 24 luni UltraPRO Computers

Logitech **Z3e**

Z3e este unul dintre cele mai noi modele de sisteme audio mainstream 2.1 Logitech.

CONSTRUCȚIE

În ton cu majoritatea sistemelor audio Logitech, sateliții folosesc un singur difuzor pentru redarea frecvențelor înalte și medii. Acest lucru este posibil prin folosirea unei construcții speciale a difuzorului.

PERFORMANȚE

Chiar dacă uneori se face simțită lipsa tweeter-ului, Z3e se descurcă admirabil în orice situație. Subwoofer-ul folosește tehnologia "pressure driver" ce permite eliminarea distorsiunilor la volum mare, calitatea obținută a sunetului fiind apropiată de cea oferită de sistemele mai scumpe.

CONCLUZIE

Logitech Z3e impresionează plăcut prin calitatea sunetului oferit.

SPL: - • Putere subwoofer: 23W • Putere sateliți: 2x8.5W • Răspuns în frecvență: 35Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 8" • Difuzoare sateliți: 2" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 228x225x238mm • Conectare: Jack, RCA • Extra: consolă control, mufă căști

8.94



75€ 24 luni Ubisoft România

Hercules **XPS 2.101 Black**

Hercules este cunoscută drept o companie producătoare de componente multimedia și periferice pentru PC, gama XPS având o tradiție de mai mulți ani.

CONSTRUCȚIE

Designul Hercules XPS 2.101 Black cu siguranță nu poate fi catalogat drept convențional, el încadrându-se în tendințele moderniste ale momentului. Sateliții folosesc un singur difuzor de 2.75".

PERFORMANȚE

Subwoofer-ul se descurcă bine în majoritatea situațiilor, însă comportarea sateliților cu un singur difuzor depinde foarte mult de dinamica sunetului, simțindu-se uneori lipsa mediilor în partea superioară a spectrului.

CONCLUZIE

Hercules XPS 2.101 Black are toate atuurile pentru a cuceri utilizatorii neprofesioniști.

SPL: - • Putere subwoofer: 35W • Putere sateliți: 2x12.5W • Răspuns în frecvență: 30Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 5" • Difuzoare sateliți: 2.75" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 240x235x260mm • Conectare: Jack , RCA • Extra: telecomandă, mufă căști, intrare auxiliară

8.73



51€ 24 luni Best Computers
62.66$ 24 luni UltraPRO Computers

Logitech **X-230**

Logitech X-230 se dorește un sistem 2.1 accesibil destinat celor care ascultă muzică și se joacă ocazional.

CONSTRUCȚIE

Pentru a reduce costurile lui X-230, Logitech folosește plasticul pentru construcția sateliților și plasează butoanele de control pe unul dintre sateliți. Culoarea neagră a sistemului va fi cu siguranță pe placul multor utilizatori.

PERFORMANȚE

În ciuda dimensiunilor extrem de reduse ale subwoofer-ului, acesta produce un sunet nedistorsionat și la volum mare. Sateliții însă nu se descurcă foarte bine la frecvențele medii, unde se face simțită nevoia unor difuzoare mai performante.

CONCLUZIE

Logitech X-230 este dovada vie că un preț scăzut nu înseamnă un produs de slabă calitate.

SPL: - • Putere subwoofer: 20W • Putere sateliți: 2x6W • Răspuns în frecvență: 40Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 5.25" • Difuzoare sateliți: 2x2" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 228x152x235mm • Conectare: Jack • Extra: mufă căști

8.66



39.5€ 12 luni Best Computers
39.5€ 12 luni Skin Media

Altec Lansing **VS2221**

În categoria entry level, Altec Lansing oferă sistemul VS2221.

CONSTRUCŢIE
Altec Lansing VS2221 este unul dintre puţinele sisteme audio cu un design unitar al sateliţilor şi subwoofer-ului. Sateliţii pot fi montaţi vertical pe perete, oferind astfel flexibilitate utilizatorului.

PERFORMANŢE
Cum era şi de aşteptat, singurul lucru ce i se poate reproşa lui VS2221 este lipsa unui difuzor dedicat pentru frecvenţele înalte. Tehnologia SFX (Sounf Field Xpander), accesibilă prin intermediul unui buton de pe satelitul drept, permite crearea unui câmp stereo mai larg.

CONCLUZIE
Dacă nu doriţi să cheltuiţi mulţi bani pe un sistem 2.1, Altec Lansing VS2221 este o alegere excelentă din punctul de vedere al performanţei oferite.

SPL: 99dB • Putere subwoofer: 16W • Putere sateliţi: 2x6W • Răspuns în frecvenţă: 35Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 5.25" • Difuzoare sateliţi: 2" • Greutate: 4.7kg • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 247x149x252mm Conectare: Jack • Extra: mufă căşti, montare pe perete sateliţi

7.79



29$ 12 luni Net Brinel Computers

Neutac **S21136**

Parcă pentru a sublinia apartenenţa de PC-uri, Neutac S21136 are inscripţionat "@" pe grila de protecţie a difuzorului subwoofer-ului.

CONSTRUCŢIE
Sateliţii lui S21136 pot fi înclinaţi după preferinţele utilizatorului datorită piciorului de sprijin flexibil. Pe satelitul drept găsim butoanele de power şi cele de volum, plasate în jurul unui LED albastru.

PERFORMANŢE
Dimensiunile mici ale difuzorului subwoofer-ului duc la distorsionarea sunetului la volum mare. Calitatea sunetului are de suferit din cauza carcasei de plastic a sateliţilor care intră în rezonanţă la volum ridicat.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu este un sistem care să zguduie pereţii, Neutac S21136 satisface utilizatorii "liniştiţi".

SPL: - • Putere subwoofer: 25W • Putere sateliţi: 2x5W • Răspuns în frecvenţă: 30Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: - • Difuzoare sateliţi: - • Greutate: 3kg • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 238x192x297mm Conectare: Jack • Extra: -

7.61



33.5€ 12 luni Vitacom

US Blaster **MM800**

US Blaster este un producător de echipamente audio pentru PC, maşini şi uz general.

CONSTRUCŢIE
US Blaster MM800 are o alură sobră, ce va fi cu siguranţă pe placul multor utilizatori. Din punctul de vedere al construcţiei, trebuie subliniată plasarea nefericită pe subwoofer a potenţiometrelor pentru volum general şi bass.

PERFORMANŢE
Dacă la volum mic şi mediu sunetul este plăcut, acesta nu impresionează la volum mare, unde subwoofer-ul de dimensiuni mici distorsionează puternic. Difuzoarele sateliţilor nu reuşesc să redea foarte bine frecvenţele înalte.

CONCLUZIE
Pentru cei care pun preţ pe aspect, US Blaster MM800 este o alegere potrivită, însă calitatea sunetului nu va satisface utilizatorii pretenţioşi.

SPL: - • Putere subwoofer: 100W PMPO (sateliţi+subwoofer) • Putere sateliţi: N/A • Răspuns în frecvenţă: 30Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 4.25" • Difuzoare sateliţi: 2.5" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 240x150x220mm • Conectare: Jack • Extra: -

7.40



32.5$ 12 luni Quartz Computer

Enkor **S2176**

Deşi nu este un nume foarte cunoscut în segmentul audio pentru PC, Enkor oferă modele de tipul 2.0 până la 6.1, pe viitor fiind plănuit şi un sistem 2.2, respectiv 5.2.

CONSTRUCŢIE
În ciuda faptului că subwoofer-ul unui sistem 2.1 ar trebui plasat pe podea, Enkor a decis plasarea pe acesta a butoanelor control. Linia designului sateliţilor lui S2176 este una clasică, conservatoare, ce are încă mulţi fani.

PERFORMANŢE
În ciuda faptului că sunetul produs de subwoofer se saturează repede la volum mare, sateliţii reuşesc să impresioneze datorită difuzoarelor separate pentru frecvenţele înalte şi medii.

CONCLUZIE
Enkor S2176 se dovedeşte o surpriză plăcută din punctul de vedere al performanţei.

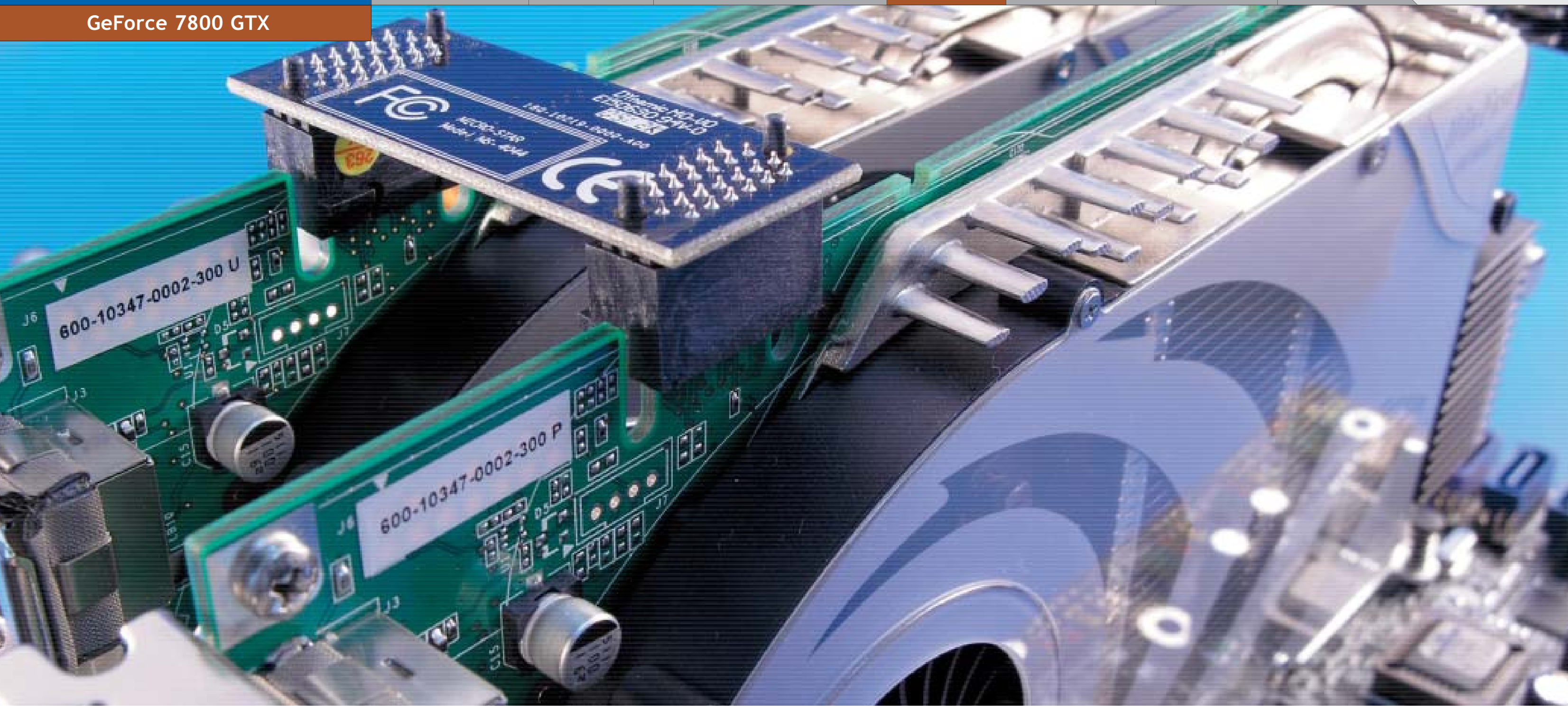
SPL: - • Putere subwoofer: 45W (sateliţi+subwoofer) • Putere sateliţi: - • Răspuns în frecvenţă: 35Hz-20KHz • Difuzor subwoofer: 5" • Difuzoare sateliţi: 1x3", 1x1" • Greutate: - • Dimensiuni subwoofer (Lxlxh): 330x155x233mm • Conectare: Jack, RCA • Extra: -

7.86

High end
Mainstream
Entry level

	Altec Lansing MX5021	Logitech Z-2300	M-Audio Studiophile LX4 2.1	Klipsch Promedia GMX A-2.1	Altec Lansing VS4221	Logitech Z3e	Herculex XPS 2.101 Black	Logitech X-230
								
Preț	163.6€ / 163.6€	176€	330€	251.12$	85€ / 85€	101€ / 125.32€	75€	51€ / 62.66$
Detalii tehnice								
Putere subwoofer	50W	120W	60W	50W	19W	23W	35W	20W
Putere sateliți	2x25W	2x40W	2x27W	2x14W	8W	2x8.5W	2x12.5W	2x6W
Răspuns în frecvență	30Hz-22KHz	35Hz-20KHz	40Hz-20KHz	30Hz-20KHz	40Hz-20KHz	35Hz-20KHz	30Hz-20KHz	40Hz-20KHz
Difuzor subwoofer	6.5"	8"	8"	6.5"	6.5"	8"	5"	5.25"
Difuzoare sateliți	2x3", 1x1"	2.5"	1x4", 1x1"	1x3", 1x0.75"	2x1.1", 1x3"	2"	2.75"	2x2"
Greutate	-	-	14kg	15.2kg	-	-	-	-
Dimensiuni subwoofer (LxlxH)	310x220x398mm	280x280x380mm	311x247x400mm	-	245x200x340mm	228x225x238mm	240x235x260mm	228x152x235mm
Conectare	Jack, RCA	Jack, RCA	TRS pe subwoofer și Jack la PC	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack, RCA	Jack
Certificare	THX	THX	-	-	-	-	-	-
Sateliți ecranați	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Transformator	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Note teste								
Calitate sunet	9.7	9.6	9.8	9.4	9.3	9.1	8.8	8.9
Dotări	9.2	8.4	7.65	8	8.6	7.85	8.7	7.45
Putere maximă	9.4	9.8	9.2	9	8.8	8.9	8.5	8.4
Verdict	9.59	9.52	9.47	9.18	9.13	8.94	8.73	8.66

	Miyako Techno A-858EV	Genius SW-Flat2.1 1250	Creative I-Trigue 3200	Philips MMS430/00	Enkor S2176	Altec Lansing VS2221	Neutac S21136	US Blaster MM800
								
Preț	44€	68$	81$	59€ / 56.5€ / 58€	32.5$	39.5€ / 39.5€	29$	33.5€
Detalii tehnice								
Putere subwoofer	30W	25W	19W	30W	45W (subwoofer+sateliți)	16W	25W	100W PMPO (subwoofer+sateiți)
Putere sateliți	2x5W	2x6W	2x8W	2x10W	-	2x6W	2x5W	N/A
Răspuns în frecvență	30Hz-20KHz	80Hz-20KHz	30Hz-20KHz	20Hz-20KHz	35Hz-20KHz	35Hz-20KHz	30Hz-20KHz	30Hz-20KHz
Difuzor subwoofer	5.25"	6.5"	5.25"	4.5"	5"	5.25"	-	4.25"
Difuzoare sateliți	2.5"+1.5"	1x2.75", 1x1.57"	3x1"	2"	1x3", 1x1"	2"	-	2.5"
Greutate	-	-	6.2kg	-	-	4.7kg	3kg	-
Dimensiuni subwoofer (LxlxH)	320x210x270mm	240x240x250mm	235x223x220mm	375x200x200mm	330x155x233mm	247x149x252mm	238x192x297mm	240x150x220mm
Conectare	Jack, RCA	Jack	Jack, RCA	Jack	Jack, RCA	Jack	Jack	Jack
Certificare	-	-	-	-	-	-	-	-
Sateliți ecranați	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Transformator	Intern	Intern	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern
Note teste								
Calitate sunet	8.6	8.6	8.2	8	8	7.9	7.7	7.5
Dotări	8.9	7.95	8.1	7.05	7.15	7.35	7.15	6.85
Putere maximă	8	8.2	8	7.9	7.7	7.6	7.5	7.3
Verdict	8.51	8.46	8.15	7.89	7.86	7.79	7.61	7.40

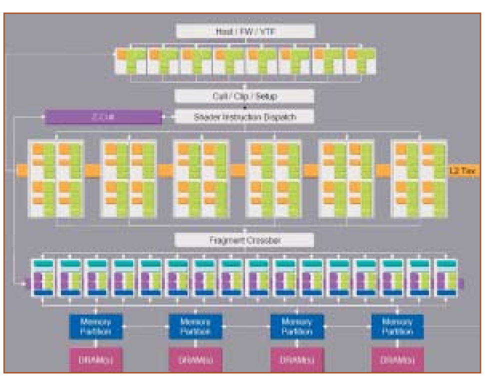


GEFORCE 7800 GTX
CÂND SLI DEVINE INUTIL

SLI permite creşterea spectaculoasă a performanţei, dar, la aceiaşi bani, un upgrade se poate dovedi o soluţie mai înţeleaptă. Cu fiecare generaţie de plăci video, performanţele acestora se dublează.

CHIAR DACĂ SOLUŢIA SLI A AJUTAT NVIDIA să recâştige poziţia de lider în sectorul high performance, plăcile X850 XT PE erau încă cele mai performante plăci video de pe piaţă, lucru cu care oficialii NVIDIA nu se puteau împăca. Seria 7, bazată pe procesorul grafic G70, trebuia să elimine această neplăcere. După cum veţi vedea şi din testele noastre, NVIDIA are toate şansele să umilească ATI în lunile următoare. Canadienii traversează o perioadă mai slabă, după ce soluţia multi-GPU anunţată (CrossFire) nu a fost încă lansată comercial (gurile rele spun că rezultatele primelor teste nu sunt deloc încurajatoare), iar lansarea viitorului chip grafic, celebrul R520, a fost de mai multe ori amânată.

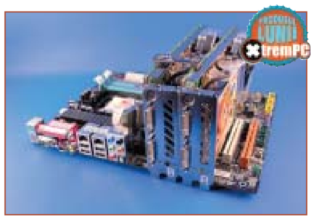
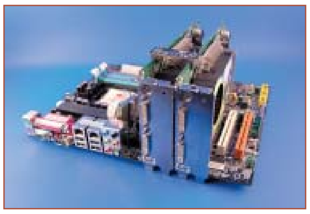
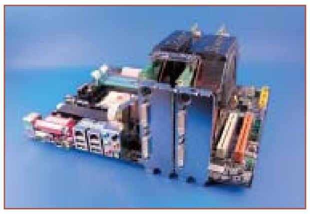
Succesul SLI s-a bazat în mare parte pe promisiunea dublării performanţelor în cazul folosirii a două plăci video. Foarte mulţi utilizatori s-au gândit imediat că este înţelept să facă upgrade la o placă de bază cu suport SLI, chiar dacă nu erau dispuşi să investească imediat în două plăci video de ultimă generaţie, configuraţia urmând să fie completată mai târziu cu o a doua placă. În practică s-a dovedit că cele două plăci video trebuie să fie din acelaşi lot, o condiţie esenţială fiind ca ele să aibă versiuni de BIOS identice. Aşadar, este foarte greu să mai găseşti, chiar şi după numai câteva luni, perechea plăcii video instalate în sistem. Pe de altă parte, generaţia nouă de plăci video aduce un spor de performanţă comparabil cu cel al adăugării celei de-a doua plăci în configuraţie SLI. Decât să cumpere o a doua placă video, deja uzată moral, utilizatorul va găsi astfel că este mai avantajos să-şi vândă placa video existentă şi să cumpere alta din noua generaţie (plătind doar diferenţa). Ultimele plăci video cu chipset NVIDIA GeForce 7800 GTX ilustrează perfect teoria de mai sus, acestea vânzându-se acum în România la aceleaşi preţuri la care se vând şi cele dotate cu chip-uri grafice GeForce 6800 Ultra.



GEFORCE 7800 GTX SUB LUPĂ

Noul procesor grafic al NVIDIA este cel mai complex al momentului, numărând peste 300 de milioane de tranzistori. Prin comparaţie, NV40 (GeForce 6800 Ultra) are 222 de milioane, în timp ce R480 (ATI X850 XT Platinum Edition) are "doar" 160 de milioane. Numărul impresionant de tranzistori este o consecinţă firească a complexităţii lui G70, care are 24 de conducte de randare şi 8 procesoare de vertecşi, spre deosebire de generaţia anterioară, care avea numai 16, respectiv 6.

La prima vedere (vezi diagrama), arhitectura lui G70 nu diferă de cea a NV40, cu excepţia numărului conductelor de randare şi al procesoarelor de vertecşi. Cu toate acestea, inginerii NVIDIA au adus îmbunătăţiri majore în structura internă a conductelor de randare. Astfel, fiecare dintre unităţile de procesare a shaderelor a primit câte o unitate mini-ALU (Arithmetic Logic Unit - unitate pentru logica aritmetică), care îmbunătăţeşte performanţele matematice ale procesorului grafic, prevenind gâtuirile. Fiecare unitate de procesare a pixelilor poate executa 8 instrucţiuni de tip MADD (multiply/add) simultan, cele 24 de unităţi având împreună o putere de procesare de 165Gflops, ceea ce înseamnă triplu faţă de performanţele unui GeForce 6800 Ultra (54Gflops). Aceste performanţe se simt din plin în jocurile care folosesc intensiv pixel shader. În ceea ce priveşte unităţile de procesare a vertecşilor, structura acestora a rămas în mare parte aceeaşi. Îmbunătăţirea unităţilor scalare şi vectoriale permite totuşi o creştere cu 20-30% a

	Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH MyVIVO	ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV	PNY Verto GeForce 6800 Ultra	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH SLI
				
Distribuitor	Best Computers / Skin Media	Distribuitorii ASUS	Best Computers	Best Computers / Skin Media
Preț/Garanție	548.9€ / 548.9€	699$ / 36 luni	454€ / 36 luni	329.5€ / 329.5€
Chipset	NVIDIA GeForce 7800 GTX	NVIDIA GeForce 7800 GTX	NVIDIA GeForce 6800 Ultra	NVIDIA GeForce 6800 GT
Interfață	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16
Tehnologie	110nm	110nm	130nm	130nm
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Frecvență GPU	430MHz	486MHz	425MHz	350MHz
Frecvență memorie	1200MHz	1350MHz	1100MHz	1000MHz
Lățime de bandă	38.4GB/s	38.4GB/s	33.6GB/s	32GB/s
Conducte de randare	24	24	16	16
Procesoare de vertecși	8	8	6	6
Conectori	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, TV-Out	DVI Dual, TV-Out cu HDTV

performanțelor comparativ cu NV40. Nu în ultimul rând, posesorul unui GeForce 7800 GTX va putea folosi HDR (High Dynamic Range) fără scăderi notabile ale performanței în jocurile care oferă suport pentru această tehnologie (Far Cry este un exemplu).

GeForce 7800 GTX nu strălucește numai la capitolul performanță, inginerii NVIDIA acordând o importanță cel puțin la fel de mare calității imaginilor, atât în mediul 2D, cât și în 3D. Noile plăci video sunt capabile să ofere noi moduri FSAA (Full Screen AntiAlliasing) - Transparency Adaptive Supersampling și Transparency Adaptive Multisampling. Acestea sunt foarte eficiente pentru corectarea poligoanelor simple care compun gardurile de sârmă sau frunzele copacilor, pentru care modurile obișnuite FSAA (supersampling sau multisampling) nu sunt eficiente. Corectarea se face prin "topirea" (prin transparență) a pixelilor răzleți în peisajul înconjurător, rezultatul fiind o imagine aproape perfectă. De asemenea, G70 este dotat cu un procesor video programabil (PureVideo) de generația a treia, care permite accelerarea hardware a decodării High Definition MPEG-2 și WMV. Ca noutate, acesta poate procesa stream-urile HD de tip ATSC și DVB MPEG-2. Cu aceste facilități, GeForce 7800 GTX permite procesarea impecabilă a conținutului HDTV, din ce în ce mai popular în ultima vreme.

Surpriza plăcută este puterea consumată de GeForce 7800 GTX, care nu o depășește pe cea a unei plăci cu GeForce 6800 Ultra. Dacă în cazul acesteia din urmă NVIDIA recomanda folosirea unei surse cu puterea minimă de 480W, pentru 7800 GTX cerințele sunt ceva mai modeste, o sursă de 350W fiind suficientă. Aceasta este o adevărată performanță, în condițiile în care numărul de tranzistori este cu 36% mai mare. În practică, GeForce 7800 GTX se încălzește chiar mai puțin decât predecesoarea sa, atât datorită sistemului de răcire eficient, cât și ca rezultat al folosirii unui proces de fabricație superior. Nu în ultimul rând, sunt puține aplicațiile care folosesc întreaga putere de procesare a plăcii video.

SISTEMUL DE TEST

Pentru minitestul nostru am apelat la un sistem format dintr-o placă de bază MSI K8N Diamond, un procesor AMD Athlo64 3500+, două module de memorie DDR400 Geil Value de 512MB în configurație dual channel și un HDD Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 de 80GB. Pentru a face față consumului de putere pe care l-ar presupune configurația de test (două 6800 Ultra în SLI reprezintă o încercare serioasă pentru orice sursă de tensiune), am apelat la un Enermax Noisetaker de 660W. Din BIOS au fost dezactivate componentele auxiliare (controllerele audio, USB, Firewire, RAID și LAN), alegându-se frecvențe de

Rezultate teste SLI AMD vs Intel

	Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH			ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV			Leadtek WinFast PX6800 GT TDH		PNY Verto GeForce 6800 Ultra	
	SLI	Normal	OC Normal (510/1370)	SLI	Normal	OC Normal (510/1370)	SLI	Normal	SLI	Normal
Far Cry 1280	124,31	127,16	127,78	122,05	125,50	126,06	123,13	101,65	122,02	114,05
Far Cry 1600	126,10	112,85	120,58	123,69	120,66	122,54	113,95	75,31	120,78	87,73
Far Cry 1280 4X/8X	123,18	93,57	96,40	120,93	97,61	106,59	94,99	57,08	105,82	69,18
Far Cry 1600 4X/8X	109,37	68,28	70,66	117,12	71,94	79,16	72,44	42,26	81,90	51,01
UT2004 1280	99,13	100,34	100,62	98,65	100,33	100,04	98,55	97,23	98,76	101,00
UT2004 1600	97,37	98,48	99,05	97,25	98,75	98,45	97,02	96,5	96,96	98,91
UT2004 1280 4X/8X	98,95	96,37	100,05	98,77	99,75	100,21	98,38	91,94	98,75	99,96
UT2004 1600 4X/8X	97,03	96,81	97,71	97,01	97,52	98,26	96,49	75,8	96,91	89,46
DOOM 3 1280	100,60	98,60	100,90	100,00	100,30	100,90	97,5	76,1	99,70	89,10
DOOM 3 1600	100,50	88,10	93,10	99,40	93,00	96,00	90,5	60,9	96,60	74,30
DOOM 3 1280 4X/8X	93,80	69,70	75,77	95,70	76,20	77,30	81,1	50,3	85,80	56,00
DOOM 3 1600 4X/8X	81,90	52,50	58,30	96,40	58,90	59,90	64,7	37.6	71,30	42,00
Half-Life 2 1280	95,82	96,37	98,67	94,97	98,30	98,68	86,52	62.83	89,37	73,67
Half-Life 2 1600	93,93	87,78	92,93	93,08	92,73	94,21	80,74	51.63	86,08	61,34
Half-Life 2 1280 4X/8X	94,77	79,79	83,19	94,08	87,39	97,85	75,64	43.13	83,34	53,76
Half-Life 2 1600 4X/8X	93,32	65,34	67,90	92,32	72,98	94,29	64,28	35.04	73,03	43,55
AquaMark3 Default	75242	73209	74418	75021	74435	74802	72540	62960	74318	67241
3DMark2001 Default	25373	23411	24032	25389	24096	24171	23779	21528	24207	22424
3DMark03 Default	25701	15576	17065	27842	17240	17785	18944	11347	21069	12708
3DMark05 Default	10158	7551	8288	10373	8448	8653	8680	4963	9150	5593



funcționare standard pentru FSB și memorii. Timing-urile acestora din urmă au fost cele specificate de producător, respectiv 2.5-4-4-8. Ca drivere am folosit versiunea 6.25 a nForce, respectiv versiunea 77.72 a Forceware. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional cu SP2. Plăcile video au fost testate atât în configurație single GPU, cât și în SLI, folosind o selecție de jocuri și bechmark-uri sintetice cât mai reprezentative. Întrucât 7800 GTX își dezvăluie adevărata performanță doar la rezoluții mari, am folosit pentru jocuri 1280x1024 și 1600x1200. Benchmark-urile sintetice au fost rulate la rezoluția standard, 1024x768. Totodată, am încercat să explorăm potențialul de overclocking al noilor plăci video.

CONCURENȚII

Pentru a putea compara performanțele noului chip grafic al NVIDIA am ales ca referință două modele high end ale generației precedente - Leadtek PX 6800 GT TDH și PNY Verto GeForce 6800 Ultra. Ca reprezentanți ai noii generații am avut Leadtek PX 7800 GTX TDH, respectiv ASUS Extreme N7800GTX TOP/TOP2DHTV. Modelul Winfast PX 7800 GTX TDH de la Leadtek urmează întocmai soluția de referință a NVIDIA. Adițional, are un modul VIVO cu capabilități PIP (Picture-in-Picture), Time-Shifting și TV-Out cu capabilități HDTV până la rezoluția de 1080i. Sistemul de răcire încorporează un heat-pipe în formă de U cu rol în egalizarea temperaturii pe toată suprafața radiatorului. Ca nivel de zgomot, GeForce 7800 GTX este ceva mai silențios decât un 6800 Ultra, viteza de rotație a ventilatorului fiind reglată automat. În timpul testelor, aceasta nu a atins niciodată valoare maximă. Placa ASUS face parte din altă categorie, fiind un model supratactat de producător. Și aceasta păstrează soluția de referință pentru PCB, inginerii ASUS alegând în schimb un sistem de răcire Arctic Cooling NV Silencer 5. Acesta este extrem de eficient și silențios, permițând plăcii ASUS să ruleze cu frecvențe superioare soluției de referință (486MHz pentru core, respectiv 1350MHz pentru memorii). Ca și versiunea Leadtek, placa ASUS dispune de un modul VIVO cu encoder HDTV. Ambele modele folosesc memorii DDR3 la 1.6ns. Dintre veterani, placa Leadtek se remarcă prin soluția voluminoasă de răcire. Pentru a putea funcționa pe placa MSI a fost nevoie să înlocuim sistemul de răcire cu cel de la versiunea AGP a plăcii video (Leadtek WinFast A400 GT).

Rezultatele testelor ne confirmă bănuielile, GeForce 7800 GTX dezvăluindu-și cu adevărat performanțele abia în aplicațiile foarte pretențioase grafic, la setări maxime de calitate și rezoluții mari. În unele situații, rezultatele obținute în modul SLI (la rezoluția de 1280x1024 și fără AA și AF) sunt chiar mai slabe decât cele obținute în modul single GPU, dovedind că sistemul este limitat de procesor. De asemenea, în multe aplicații configurația SLI și chiar overclocking-ul nu mai aduc un spor semnificativ de performanțe. În practică, plăcile Leadtek s-au comportat mai bine în SLI decât cele ASUS, acestea din urmă conducând în schimb detașat în testele single GPU. Este vizibilă grija cu care inginerii ASUS au selectat componentele, rezultatul fiind un potențial de overclocking impresionant pentru un produs care vine deja supratactat din fabrică. Dacă frecvența memoriilor nu a putut fi ridicată nici măcar cu 1MHz fără a afecta stabilitatea, frecvența GPU a urcat de la 486MHz la 525MHz fără probleme, ceea ce înseamnă o creștere de peste 20% față de frecvența standard (430MHz). De altfel, ASUS Extreme N7800GTX TOP a funcționat stabil chiar și la 540MHz, dar în acest caz au putut fi observate artefacte răzlețe. Sporul de performanță a fost remarcabil, în multe aplicații creșterea frecvenței contând mai mult decât adăugarea unei a doua plăci video în SLI. Leadtek PX 7800 GTX, tributar soluției de referință, nu a putut fi supratactat foarte mult (doar 490MHz pentru GPU și 1270MHz pentru memorii), iar sporul de performanță a fost nesemnificativ. În schimb, soluția de răcire standard a permis realizarea unei plăci subțiri, care ocupă un singur slot în carcasă. Chiar dacă nu ne-a uimit prin rezultatele obținute prin overclocking, acest model a beneficiat de o creștere sănătoasă a performanțelor în modul SLI (peste 50% în Far Cry, la rezoluția de 1600x1200 și setări de calitate maxime).

CONCLUZII

Leadtek PX 7800 GTX TDH și ASUS Extreme N7800GTX TOP/TOP2DHTV sunt două implementări diferite ale G70 - ultimul chip grafic NVIDIA. După cum ne așteptam, performanțele acestor două plăci grafice în modul single GPU sunt suficient de mari pentru a le egala (și uneori chiar depăși) pe cele ale oricărei soluții SLI bazate pe GeForce 6800 Ultra. Pentru cei care încă mai sunt fani SLI, soluția Leadtek s-a dovedit a fi o alegere mai bună pentru această configurație, atât din punctul de vedere al performanțelor, cât și al ergonomiei, datorită concepției single slot a plăcilor. Pentru cei care vor să stoarcă tot ce e mai bun dintr-o placă video, soluția propusă de ASUS s-a dovedit extrem de performantă, făcând inutilă configurația SLI.



O capodoperă a designului industrial

Ruterul wireless de buzunar ASUS WL-530g câştigă distincţia G-Mark

Cu un design compact unic, ruterul wireless ASUS WL-530g a primit recent recunoaşterea japoneză G-Mark, cea mai importantă distincţie pentru designul industrial de înaltă calitate. Acest ruter de buzunar suportă atât standardul IEEE 802.11g şi cel IEEE 802.11b pentru a oferi retelistică wireless flexibilă şi de mare viteză.

802.11g este noul standard principal pentru reţelele wireless. Este o extensie a 802.11b şi operează în frecvenţa de 2,4Ghz prin tehnologia OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing), ridicând lăţimea de bandă până la 54Mbps. Device-urile wireless bazate pe 802.11g sunt compatibile cu cele care suportă 802.11b.

WL.530g completează perfect reţelele actuale wireless şi LAN cu fire prin oferirea de mobilitate utilizatorilor. Încorporează de asemenea şi funcţii AP (access point), ceea ce înseamnă că puteţi accesa reţeaua în mod wireless cu orice device wireless. Ruterul include de asemenea facilităţi de gateway de reţea, care vă permite dumneavoastră şi membrilor familiei dumneavoastră (sau colegilor) să împărţiţi acelaşi modem broadband şi acelaşi cont de ISP simultan.

Cerinţe de sistem:
Pentru a realiza un LAN wireless cu WL-530g este nevoie de următoarele:
- Modem ADSL/cablu şi un cont pentru servicii broadband de Internet
- Un card Ethernet cu conexiune RJ-45 (10Base-T sau 10/100Base-TX) pentru a lega computerele (LAN ready)
- Un device mobil având funcţii 802.11g/b
- Sistemul de operare trebuie să includă standarde de comunicaţie TCP/IP şi browser de reţea.

Trăsăturile produsului WL-530g schimbă complet percepţia deformată despre device-urile wireless pentru IP sharing. Cum un design compact şi uşor îl puteţi aduce la întâlniri, grupuri de studiu sau în orice altă parte unde este nevoie de lucru în reţea.

Este echipat cu patru porturi 10/100Base-T Ethernet pentru a se sincroniza cu un PC şi un hub pentru a extinde reţeaua. Chiar şi notebook-urile şi PDA-urile pot beneficia de o reţea wireless prin intermediul funcţiei DHCP (dynamic host configuration protocol) care atribuie automat adrese IP device-urilor client. Mai mult, pentru accesul la Internet toate computerele din LAN pot accesa Internetul atât prin fire cât şi wireless prin intermediul aceleiaşi adrese IP.

Spre diferenţă de alte rutere care oferă atât moduri ruter cât şi base station, WL-530g monitorizează inteligent reţeaua WAN (wide area network),





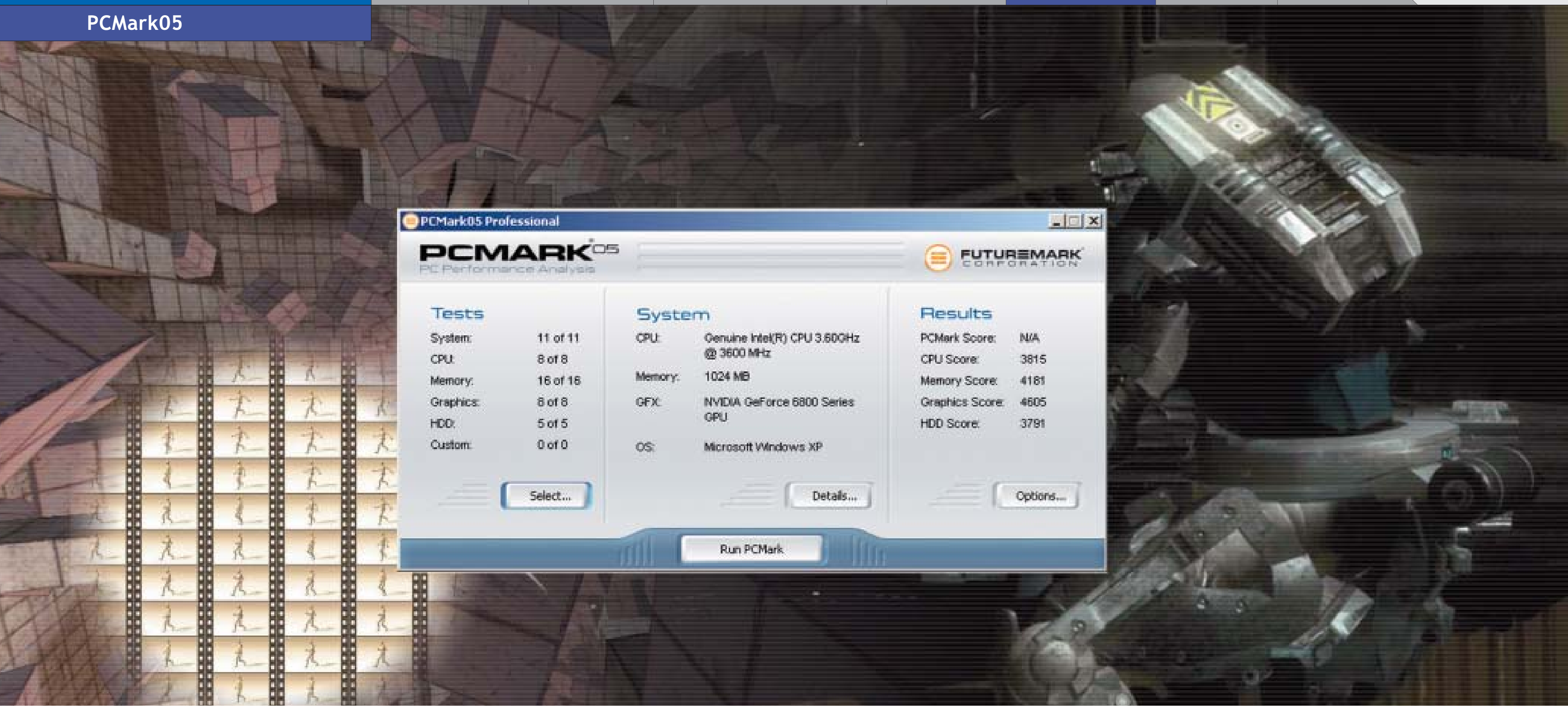
detectează dacă modem-ul broadband este corect conectat şi schimbă automat între modul base station (dacă nu e conectat) şi modul ruter (dacă este conectat). Fără alte configuraţii complicate. Pentru a schimba setările, folosiţi simple web browser-e pe oricare dintre computerele din LAN-ul wireless pentru a reconfigura WL-530g.

În afara firewall-ului NAT (network address translation), care ţine adresele interne ascunse de exterior, WL-530g oferă de asemenea SPI (Stateful Pocket Inspection), un sistem firewall şi mai puternic.

Alte facilităţi de securitate includ:
WL-530g integrează ACL (access list), permiţând utilizatorilor să se conecteze la Internet prin ruterul wireless fără griji. Deasupra tehnologiei de codare WEP, WL-530g include de asemenea şi WPA-PSK 2 (Wi-Fi-Protected Access-Preshared Keys) şi TKIP (Wi-Fi-Protected Access-Preshared Keys) pentru cei care au nevoie de securitate de reţea la cele mai înalte standarde.

Cu protecţie împotriva accesului neautorizat şi mecanism de filtrate pentru blocarea URL-urilor inadecvate, WL-530g este ideal atât pentru office şi mediul de acasă pentru setarea unei reţele wireless.

Captions:
- WL-530g cu dimensiuni de buzunar a câştigat G.-Mark
- Încape cu uşurinţa în palmă.

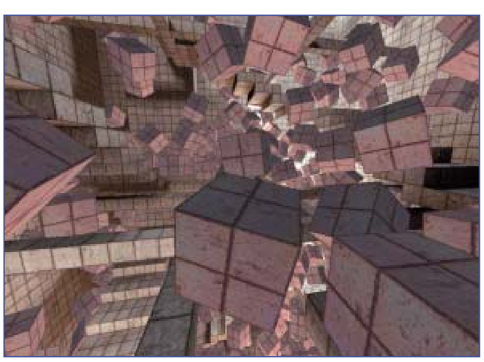


PCMARK05

PUNEŢI PC-UL LA VERIFICAT!

Una dintre cele mai importante premise în testarea unor sisteme este păstrarea condiţiilor de lucru, în cazul PC-urilor programele de benchmark realizând foarte bine acest lucru.

PCMARK ESTE UNUL DINTRE PRIMELE PROGRAME de benchmark ce unifică o suită de teste pentru evaluarea completă a unui PC. Prima versiune, PCMark2002, a fost lansată de compania MadOnion, al cărei nume este asociat şi cu seria de benchmark-uri 3DMark, ce testează subsistemul grafic al PC-ului în aplicaţiile 3D. În prezent, MadOnion are un alt nume, Futuremark, ce continuă să ofere programe destinate testării PC-urilor. Anul acesta, suita PCMark a primit un nou membru: PCMark05. Noua versiune este necesară, deoarece de la ultima ediţie PCMark04 au apărut plăci video performante, precum GeForce 7800 GTX şi procesoarele dual core, ce au nevoie de teste care să scoată în evidenţă noile caracteristici.



➲ **PCMark05 conţine şi un test pentru simularea comportamentului fizic din jocuri.**

VERSIUNILE PCMARK05

Ca şi în versiunile anterioare, PCMark05 este oferit în mai multe variante. Printre acestea este inclusă şi una gratuită, PCMark05 Basic, ce permite evaluarea programului, cuprinzând o serie de teste reprezentative. Pentru cei mai pretenţioşi, care însă nu doresc să investească prea mult este oferită varianta PCMark05 Advanced la un preţ de 19.95$ la achiziţia de pe site-ul producătorului. Cea mai completă variantă, din punctul de vedere al testelor, este PCMark05 Professional ce include şi unelte de automatizare a testării. Pentru aceasta, preţul cerut este sensibil mai mare: 199.95$.

Utilizatorii pot descăra de pe site-ul producătorului www.futuremark.com versiunea Basic a PCMark05, ce are o dimensiune de aproximativ 74MB. Pentru versiunile Advanced şi Professional se poate achiziţiona o cheie corespunzătoare cu ajutorul căreia se înregistrează versiunea Basic.

Pentru rularea tuturor testelor este nevoie de sistemul de operare Windows XP, API-ul DirectX 9.0c, Media Player 10, Media Encoder 9 şi Internet Explorer 6. Pe partea de hardware, pentru obţinerea unui scor PCMark05 este nevoie de un procesor compatibil cu instrucţiunile SSE, altfel unele teste nu vor putea fi rulate. Faţă de versiunea Basic, cea Advanced mai cuprinde suite de teste specializate pentru procesor, subsistemul grafic, memorie şi harddisk. Versiunea Professional adaugă suport pentru crearea de proceduri de evaluare personalizate, lucru realizat prin rularea doar unor anumite teste. De asemenea, PCMark05 Professional permite rularea în linie de comandă. La nivel de interfaţă, PCMark05 nu se diferenţiază decât minimal de PCMark04. Cei care au folosit PCMark04 se vor descurca fără probleme în PCMark05. Testele din PCMark05 sunt împărţite în principalele categorii: System, CPU, Memory, Graphic, HDD şi Custom. Pentru a testa capabilităţile noilor procesoare dual core, PCMark05 rulează o serie de teste simultan câte două şi chiar câte patru.

Toate cele trei variante ale PCMark05 sunt dotate cu un modul ce oferă informaţii detaliate asupra sistemului pe care sunt rulate testele. Rezultatele pot fi transmise către site-ul Futuremark în vederea comparării acestora cu cele obţinute de alţi utilizatori PCMark05. Posesorii variantelor Advanced şi Professional pot salva rezultatele testelor în forma Excel, pentru o uşoară vizualizare a acestora.

Scorul general PCMark05 este dat de formula: PCMark Score = 87 x (media geometrică a rezultatelor testelor de sistem). În tradiţia programelor Futuremark, scorurile obţinute cu versiuni mai noi pe acelaşi sistem sunt mai mici. PCMark05 a fost realizat împreună cu mai multe companii, ce fac parte din Futuremark Benchmark

Tabel comparativ PCMark04 - PCMark05 PRO		
	PCMark04	PCMark05 PRO
Scor	4989	3996
CPU	4715	3815
Memory	5224	4181
Graphics	7110	4605
HDD	3456	3791
HDD XP Startup	7.467MB/s	7.223MB/s
Physics and 3D	178.010FPS	134.367FPS
Transparent Windows	2760.706MB/s	1399.142 Windows/s
3D Pixel Shader	-	134.865FPS
Web Page Rendering	6.199 pagini/s	3.011 pagini/s
File Decryption	85.504MB/s	60.963MB/s
Graphics Memory	2999.442FPS	1707.584FPS
HDD General Usage	4.044MB/s	3.969MB/s
Audio Compression	2471.773KB/s	1029.629KB/s
Video Encoding	51.039FPS	177.957KB/s
File Compression	4.680MB/s	3.163MB/s
File Encryption	60.400MB/s	17.802MB/s
HDD Virus Scan	-	29.498MB/s
Memory Latency	-	7.166MAccesses/s
Memory Read	6002.586MB/s	5847.938MB/s
Memory Write	4056.196MB/s	4050.247MB/s
HDD File Write	-	41.188MB/s

Development Program (BDP). Aceste companii sunt AMD, Dell, Intel, Microsoft şi NVIDIA. Programul BDP asigură compatibilitatea cu produsele firmelor participante şi permite colaborarea în vederea obţinerii unui benchmark complet din punctul de vedere al testelor folosite şi al funcţiilor prezente în diverse componente hardware ce sunt analizate.

MODALITATEA DE TESTARE

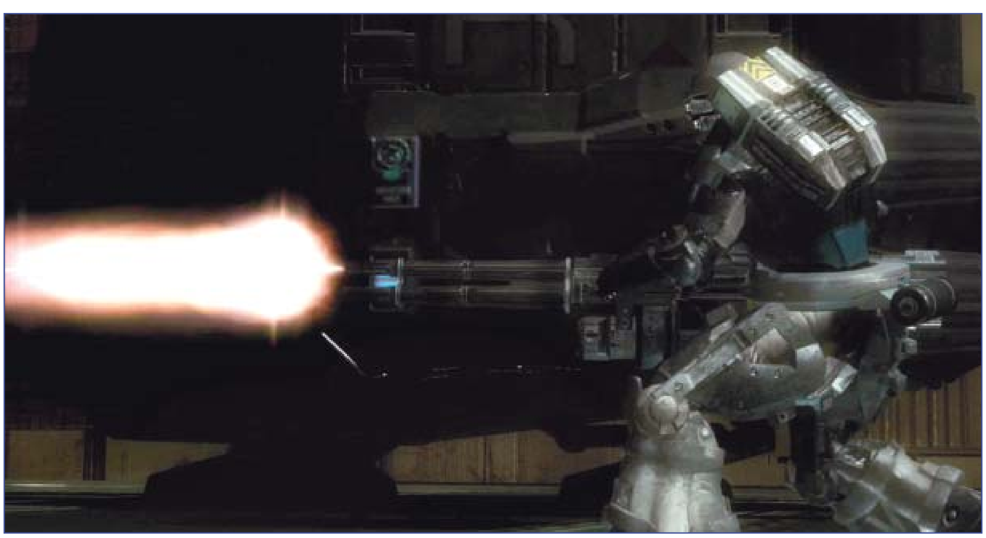
Pentru a evalua PCMark05, am folosit un sistem format dintr-un procesor Pentium 4 3.6GHz LGA775, o placă de bază MSI 915P Combo, 1GB RAM DDR400 Geil Value cu timing-uri CAS2.5-4-4-8, harddisk Seagate Barracuda ATAIV 40GB ATA100 şi placă video Leadtek WinFast PX6800GT TDH. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut Service Pack 2 instalat. Pentru comparaţie am rulat testele folosind PCMark04 şi PCMark05, în tabel fiind afişate comparativ rezulatele obţinute. Se poate intui foarte uşor că unele teste au rămas aproape nemodificate, în timp ce altele au suferit schimbări importante, rezultând diferenţe semnificative între rezultatele obţinute.

Pe sistemul de test, PCMark05 a pornit în mai mult de 30 de secunde, iar rularea tututor testelor a durat aproximativ 15 minute. Durata testelor depinde foarte mult de puterea de procesare a calculatorului.

CONCLUZIE

Chiar dacă programele de benchmark nu reflectă cu exactitate o situaţie reală cu care se confruntă utilizatorul, ele au avantajul de a pune sistemele testate în faţa aceleiaşi situaţii, rezulatele obţinute putând fi comparate între ele. Varietatea testelor oferite de PCMark05 permite evaluarea unui subsistem şi detectarea impactului asupra performanţelor pe care îl are orice modificare în configuraţia PC-ului. Pentru cei care doresc să scoată maximul de performanţă din calculatorul personal pot folosi cu succes PCMark05 în acest scop. Acesta îmbină perfect uşurinţa în utilizare cu prezenţa funcţiilor avansate, indispensabile pentru utilizatorii profesionişti.

Popa Ionuţ Alexandru

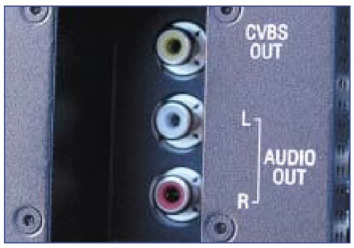


➲ Unele teste PCMark05 conţin scene din 3DMark05 şi sunt folosite la evaluarea subsistemului grafic.

Philips
300WN5







Conceptul LCD TV devine o soluție alternativă la televizoarele cu plasmă, Philips 300WN5 fiind un model cu diagonală de 30".

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Philips 300WN5 este un monitor LCD TV all-in-one ce suportă mai multe tipuri de semnal video de intrare: PC, TV, HDTV, VCD, DVD, Progressive DVD și Camcorder. Controlul de la distanță al lui Philips 300WN5 este posibil prin intermediul interfeței RS232 integrate. Monitorul își calibrează automat luminozitatea în funcție de cea ambientală prin intermediul unui senzor. În dotare găsim un tuner TV multistandard PAL/NTSC/SECAM. Controlul acestuia se face prin intermediul unei telecomenzi. 300WN5 este capabil să afișeze imaginea în mod Picture-in-Picture. Nu lipsește nici funcția Teletext. Redarea sunetului se poate face prin intermediul celor două boxe de 2.5W livrate de Philips sau se poate conecta propriul sistem audio.

PERFORMANȚE

Contrastul maxim de 800:1 împreună cu luminozitatea de 600cd/m² asigură afișarea unei imagini clare. Unghiul de vedere lateral este foarte deschis, exact cum era de așteptat în cazul unui LCD TV. Pe partea de ergonomie putem reproșa amplasarea butoanelor meniului OSD în spatele carcasei, accesibilitatea acestora fiind afectată în acest fel. Timpul de răspuns de 16ms este mai mult decât adecvat pentru jocuri, filme și navigare pe Internet. Din cauza dimensiunilor mari ale ecranului, este recomandată așezarea cât mai departe de monitor pentru a înlătura efectul de pixelare al imaginii.

CONCLUZIE

Philips 300WN5 este ideal pentru cei care doresc să-și folosească PC-ul pe post de Media Center, datorită diagonalei de aproape 30" și dotărilor de excepție.

Preț	Garanție	Contact
2130€	36 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: **29.5"** · Rezoluție maximă: **1280x768** · Contrast: **800:1** · Luminozitate: **600cd/m²** Timp de răspuns: **16ms** · Unghi de vedere orizontal: **170°** · Unghi de vedere vertical: **170°** · Conectare: **DVI, D-Sub, RS-232, SCART, COMPOSITE, TV-RF, S-Video** · Greutate: **16kg** · Alimentator: **Intern** Dimensiuni (Lxlxh): **867.7x183x505mm** · Consum: **130W (PC) / 150W (TV)** · Fixare pe perete: **Da** Extra: **Tuner TV, telecomandă, boxe 2x2.5W**

Performanțe — **9.5**

Dotări: **10** · Performanță: **9.25**

Panasonic
NV-GS250E







Modelul NV-GS250E de la Panasonic face parte din categoria camerelor mini DV ultracompacte cu senzori CCD separați pentru cele trei culori de bază (3CCD).

DOTĂRI

Senzorul 3CCD are 1/6", cu 3x800 kilopixeli, dintre care 3x630KP efectivi pentru video și 3x710KP pentru fotografii. Prin interpolare acestea pot atinge rezoluția maximă de 2048x1512 (3.1 megapixeli). Obiectivul folosit este un Leica-Dicomar cu zoom optic de 10X și sistem de stabilizare a imaginii Mega OIS cu acționare asupra sistemului de lentile. Zoom-ul digital poate atinge 500X, o facilitate suplimentară fiind corelarea zoom-ului imaginii cu o funcție similară pentru microfon. Display-ul LCD are o diagonală de 2.5" și este orientabil, permițând realizarea autoportretelor. Pentru stocarea filmelor, NV-GS250E folosește caseta mini DV, în timp ce fotografiile sunt stocate pe cardul SD (acesta nu este inclus în pachetul camerei). Pentru ușurință în operare, camera este dotată cu o telecomandă care permite accesarea majorității funcțiilor.

CALITATE IMAGINE

Calitatea imaginilor filmate este foarte bună, ca urmare a folosirii sistemului 3CCD. De asemenea, sistemul MEGA OIS (Optical Image Stabilizer) filtrează foarte bine mișcările tremurate ale mâinii. În ceea ce privește fotografiile, acestea se pot face la rezoluțiile de 640x480, 1280x960, 1600x1200 și 2048x1512 (interpolat). De asemenea, camera are posibilitatea de fotografiere în timpul filmării, în acest caz rezoluția fiind de 640x480. Din păcate, calitatea fotografiilor este umbrită de un nivel de zgomot semnificativ, chiar și în condiții de iluminare suficientă.

CONCLUZIE

Ca preț și performanțe, Panasonic NV-GS250 se adresează utilizatorului amator cu ceva resurse financiare, oferind rezultate mai mult decât satisfăcătoare.

Preț	Garanție	Contact
1.680$	24 luni	Elbit shop@Panasonic

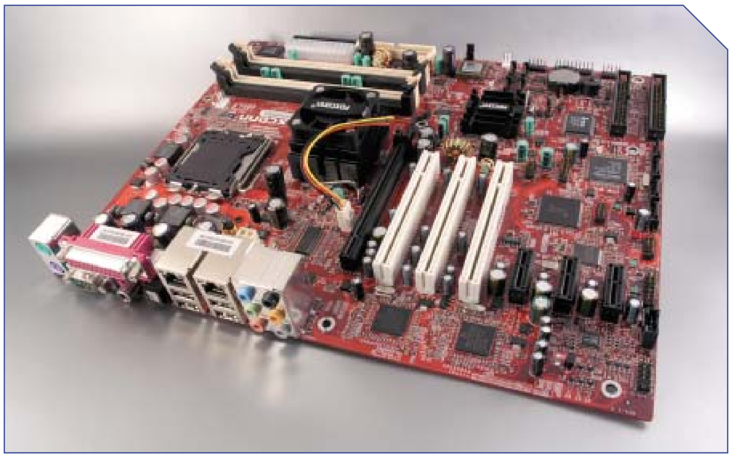
Detalii tehnice

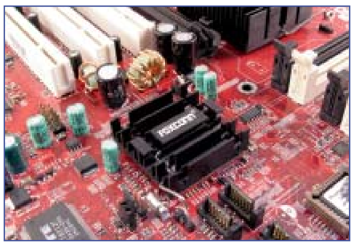
Rezoluție efectivă film /foto (pixeli): **3x630.000 / 3x710.000** · Tip senzor: **1/6" 3CCD** · Zoom optic / digital: **10x / 50x** · Mediu stocare film / foto: **casetă mini DV / card SD** · Card / casetă inclus(ă): **Nu / Nu** · Monitor: **2.5" LCD** · Obiectiv: **Leica Dicomar F1.6, 2.85-28.5mm** · Microfon: **Stereo cu funcție de zoom** · Interfață: **Firewire, USB 2.0** · Dimensiuni: **81x73x144 mm** · Greutate: **600g**

Performanțe — **8.75**

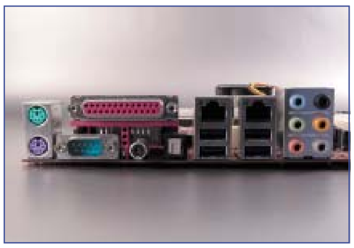
Calitate imagine: **8.5** · Dotări: **9**

Foxconn
955X7AA





Foxconn 955X7AA folosește cel mai puternic chipset Intel al momentului: I955X.



Southbridge-ul este răcit pasiv și se încălzește destul de puternic în timpul funcționării.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Layout-ul PCB-ului nu ridică multe probleme, în afară de eterna plasare a slotului plăcii video prea aproape de DIMM-urile de memorie. Acest lucru este cauzat în principal de folosirea a trei sloturi PCI-E x1 și trei PCI ce îl împing în sus pe PCB pe cel PCI-E x16. Nivelul dotărilor este foarte ridicat, de menționat fiind bundle-ul software ce constă din Norton Internet Security și Word Perfect Office 12. Numărul maxim de unități IDE și Serial ATA ce pot fi montate este 14, mai mult decât suficient pentru majoritatea utilizatorilor. Pentru răcirea northbridge-ului Foxconn a optat pentru o soluție activă.

PERFORMANȚE

Cum era și de așteptat, nivelul performanțelor atinse de Foxconn 955X7AA este același cu cel obținut de plăcile cu chipset I955X. Setările BIOS-ului sunt destul de cuprinzătoare, însă nu-i vor satisface pe împătimiții overclocking-ului. Totuși în teste am reușit să atingem frecvența de 3.93GHz pentru procesor, în condiții de stabilitate, fără a fi nevoiți să creștem tensiunea de alimentare a nucleului.

CONCLUZIE

Foxconn 955X7AA nu este un produs pentru cei cu buget redus. Poate satisface și gusturile utilizatorilor mai pretențioși.

Preț	Garanție	Contact
160€	36 luni	Partenerii Foxconn

Detalii tehnice

Socket: **LGA775** · Chipset: **I955X+ICH7R** · FSB: **1066MHz** · Sloturi: **1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 3 PCI** Memorie / Capacitate: **DDR2 667 / 8GB** · Conectori: **6 USB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF** · ATA / RAID: **1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II** · Extra: **Cabluri IDE rotunjite, bundle software**

Overclocking

FSB / Multiplicator: **200-265MHz / Da** · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**

Teste

DOOM 3 640x480	100.8	Conversie WAV-MP3	30"
Half-Life 2 640x480	114.31	Arhivare WinACE	6'29"
3DMark2001SE	21557	PCMark04 DivX Conversion	80.58
Comanche 4 640x480	61.98	Sandra 2004 Mem. Int. MB/s	4881
UT 2004 640x480	89.81	PCMark04 HDD	3488

Performanțe

Sintetice: **4.24** Jocuri: **4.44** Dotări: **1.04** **9.72**

HIS Radeon
X850XT PE IceQ II





HIS este cunoscut pentru sistemele de răcire performante folosite pentru produsele sale.

DOTĂRI

Cea mai importantă modificare adusă de HIS este sistemul de răcire IceQ II, produs de Arctic Cooling. Acesta crește dimensiunile plăcii la două sloturi și folosește un ventilator UV reactive ce evacuează aerul cald în afara carcasei. Viteza de rotație a ventilatorului cu 11 pale transparente este controlată automat în funcție de temperatura procesorului grafic. Celelalte dotări includ playerul CyberLink PowerDVD 5, jocurile Flat Out și Dungeon Siege, cablurile de conectare VIVO, un adaptor DVI-VGA, manual, CD cu drivere și programele PowerDirector 3 SE



PLUS, Power2Go 4, 3D Album PicturePro.

PERFORMANȚE

Folosirea unui sistem de răcire performant are ca efecte scăderea temperaturilor de funcționare a procesorului grafic și memoriilor și implicit creșterea frecvenței maxime ce poate fi atinsă prin overclocking. În test am reușit să obținem 6597 de puncte în 3DMark05 și 71055 în AquaMark3 prin tactarea GPU-ului la 588MHz și a memoriei la 1272MHz. Acest lucru a fost posibil fără apariția artefactelor vizuale pe imagine.

CONCLUZIE

HIS Radeon X850XT PE IceQ II este cea mai performantă placă video ATI, îmbinând eficient puterea în aplicații 3D cu silențiozitatea.

Preț	Garanție	Contact
490€	24 luni	Partenerii Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon X850 XT PE** · Memorie: **256MB** · Frecvență chipset / memorie: **540MHz / 1174.5MHz** Interfață: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biți** · Conectori: **2xDVI, VIVO**

Teste

Far Cry 1280	111.24	DOOM 3 1280	74.6
Far Cry 1600	92.37	DOOM 3 1600	55.3
Far Cry 1024 4X/8X	108.63	DOOM 3 1024 4X/8X	68.6
Far Cry 1280 4X/8X	79.05	DOOM 3 1280 4X/8X	50.7
UT2004 1280	85.35	Half-Life 2 1280	83.55
UT2004 1600	84.36	Half-Life 2 1600	73.21
UT2004 1024 4X/8X	85.81	Half-Life 2 1024 4X/8X	81.83
UT2004 1280 4X/8X	84.84	Half-Life 2 1280 4X/8X	58.77
AquaMark3 Default	69760	3DMark05 Default	6268

Performanțe

Sintetice: **0.82** Jocuri: **6.91** Dotări: **0.14** **7.87**

Alpis
HighBook







Componentele ce alcătuiesc notebook-ul Alpis Highbook fac din acesta un sistem utilizabil cu precădere în mediul office.

PRIMA IMPRESIE
Carcasa este fabricată din material plastic, din două nuanţe de gri contrastante.

PERFORMANŢE
Scorul obţinut în PCMark este situat la nivel mediu, ceea ce înseamnă că poate fi folosit fără probleme în aplicaţii de birou şi vizionarea de filme. Autonomia de peste patru ore în testul office îl recomandă acestor tipuri de aplicaţii.

PORTABILITATE
Dimensiunile sistemului cu diagonala ecranului de 15" nu influenţează negativ greutatea ce se situează în jurul a 2.6kg. Transportul se face lejer, utilizând geanta de dimensiuni reduse ce este livrată ca bonus.

DOTĂRI
Este construit în jurul procesorului Pentium-M 725 ce rulează la frecvenţa de 1.6GHz. Northbridge-ul fiind Intel 855GME, s-a ales folosirea memoriilor DDR cu frecvenţa de 333Mhz. Subsistemul video este format din chipul grafic integrat în northbridge şi ecranul de 15" ce foloseşte rezoluţia standard 1024x768 (XGA) întâlnită la majoritatea portabilelor. Harddisk-ul de 60GB are viteza de rotaţie a platanelor de 5400rpm. Unitatea optică este un combo DVD/CDRW. Comunicaţiile se realizează prin reţeaua gigabit sau cea fără fir 802.11a/b. Pe laterale se găsesc trei porturi USB2.0, unul Firewire, senzorul IR, un cititor de memorii Secure Digital, portul S-video şi cel paralel şi slot-ul PCMCIA.

CONCLUZIE
Un portabil recomandat persoanelor ce au nevoie de un calculator pentru prezentări sau la întâlnirile de afaceri.

Preţ	Garanţie	Contact
1189$	12 luni	Net Brinel Computers

Detalii tehnice

Procesor: **Intel Pentium-M 725 1.6GHz** · Memorie RAM: **256MB DDR 333MHz** · Display: **15" XGA 1024x768** · HDD: **60GB** · USB 2.0 / Firewire: **3/1** · Dimensiuni: **332x277x33 mm** · Greutate: **2.6kg**

Teste			
Aplicaţii 3D	1h şi 44'	SiSoft Sandra 2005 Memory Inc	2178MB/s
Aplicaţii audio	3h şi 28'	SiSoft Sandra 2005 Memory float	2174Mb/s
Test Mobile PC	4h şi 21'	SiSoft Sandra 2005 HDD	26MB/s
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone	6894	PCMark04	2635
SiSoft Sandra 2005 CPU Whetstone	2227	3DMark2001 SE1024x768	2290

Performanţe

Autonomie: **9** · Dotări: **8.5** · Performanţă: **8** — **8.5**

ASUS
W2V







Seria W de la Asus are ca nume definitoriu Digital Home, ce aduce era digitală în căminul utilizatorului.

PRIMA IMPRESIE
Carcasa metalică de culoare gri prezintă striaţii specifice metalului şi nu foloseşte obişnuita clemă pentru reţinerea ecranului LCD, închiderea realizându-se cu ajutorul unui mecanism încorporat în balamale.

PERFORMANŢE
Punctajul 2799 obţinut în PCMark05 reflectă performanţele generale ale sistemului. Pasionaţii de jocuri nu vor fi dezamăgiţi de prestaţia plăcii ATI Radeon x700.

PORTABILITATE
Cu toate că este un laptop cu diagonala de 17", greutatea lui nu depăşeşte 3.4kg, fiind cel mai uşor din această categorie. Geanta cu care vine dotat are dimensiuni reduse şi este construită special pentru acest model de notebook ce se potriveşte perfect în lăcaşul corespunzător.

DOTĂRI
Aplicaţia Asus Mobile Theater dispune de module cu care se pot vizualiza şi înregistra imaginile provenite de la tunerul TV încorporat sau de la o cameră video digitală, ce pot fi apoi inscripţionate pe discuri optice CD sau DVD. Tunerul capabil să redea atât semnal analogic, cât şi digital oferă posibilitatea de time-shifting şi captură în format MPEG-2. Mobile Theater poate fi controlată cu ajutorul uneia din cele două telecomenzi. Imaginea este afişată pe un ecran wide LCD de 17" la rezoluţia de 1680x1050 ce dispune de tehnologia Crystal Shine, care sporeşte claritatea şi unghiul de vizibilitate.

CONCLUZIE
W2V este un produs de top ce se încadrează în curentul media-digital cu avantajul portabilităţii.

Preţ	Garanţie	Contact
2772€	36 luni	RHS Company / Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Procesor: **Intel Pentium M760 2.0GHz** · Memorie RAM: **1024MB DDR2 533MHz** · Display: **17" WSXGA 1680x1050** HDD: **100GB 5400rpm** · USB 2.0 / Firewire: **4/1** · Dimensiuni: **364 x 264 x 34 mm** · Greutate: **3.4kg**

Teste			
Aplicaţii 3D	2h şi 29'	SiSoft Sandra 2005 Memory Inc	2987MB/s
Aplicaţii audio	2h şi 39'	SiSoft Sandra 2005 Memory float	3012Mb/s
Test Mobile PC	3h şi 18'	SiSoft Sandra 2005 HDD	33MB/s
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone	8516	PCMark05 PRO	2799
SiSoft Sandra 2005 CPU Whetstone	2746	3DMark2001 SE1024x768	17005

Performanţe

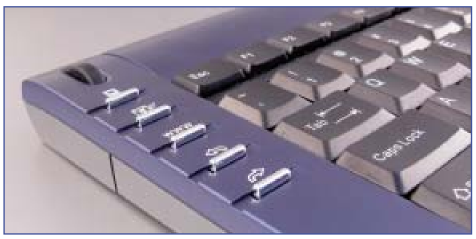
Autonomie: **9.2** · Dotări: **10** · Performanţă: **10** — **9.7**



K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Grivitei 397,
Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro
ultra PRO
Genius
VIBRATION POWER!
MaxFire G-12U Vibration
Professional PC Game Controller with Vibration Feedback
• Dual motor built-in for real vibration effect
• Supports Digital/Analog/Racing game mode option
• Full command of four triggers, eight-way D-pad, two mini-sticks and ten programmable buttons
• Ergonomic and lightweight handling
G-12PS
PSI & II Compatible Game Pad
F-31U Vibration
Vibration PC Joystick
Speed Wheel 3 Vibration
Vibration Feedback Racing Wheel System
KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax:(886) 2 2995-4751
e-mail: sim@geniusnet.com.tw
www.geniusnet.com.tw

Genius
TwinTouch LuxMate





Tehnogia wireless este privită cu interes în toate produsele în care se găsește, fie că este vorba de periferice, fie de comunicare fără fir.

DOTĂRI

TwinTouch LuxMate este dedicat utilizatorilor profesioniști, conform declarațiilor Genius. Layout-ul este inspirat după cel al tastaturilor de notebook-urilor, utilizând o așezare asemănătoare a tastelor cu cursă foarte mică. Adițional găsim taste multimedia, de sistem și Internet, plus o rotiță de scroll. Aceste taste, exceptându-le pe cele multimedia, sunt disponibile fără instalarea driverelor oferite de Genius.

PERFORMANȚE

Tehnologia radio folosită de Genius pentru TwinTouch LuxMate permite lucrul în condiții de libertate totală pe o rază de maximum 10m. Acțiunile utilizatorului sunt transmise imediat, fără întreruperi sau întârzieri. Așezarea aglomerată a tastelor, precum și amplasarea celor Home, End între butoanele Windows le vor pune probleme începătorilor, dar obișnuirea are loc destul de repede. Cursa scurtă a tastelor permite atingerea unei viteze de scriere foarte bune, cu puțin antrenament.

CONCLUZIE

Genius TwinTouch LuxMate are ca puncte forte ușurința în utilizare și spațiul redus ocupat pe birou.

Preț	Garanție	Contact
37$	12 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Senzor mouse: **Optic** · Taste sistem: **Sleep, Calculator, Media, My Computer** · Taste Internet: **WWW, Email, Back, Next** · Taste multimedia: **Volum, Play/Pause, Stop** · Interfață conectare: **USB** Conectare PC: **Radio** · Rază acțiune: **10m** · Coduri securitate: **256**

Performanțe

Ergonomie: **7.5** Dotări: **9.25**

8.25

ThrustMaster **2-in-1**
Dual Trigger Gamepad





Amatorii jocurilor pe calculator sunt principalii care folosesc periferice dedicate pentru controlul acestora.

DOTĂRI

În cazul lui 2-in-1 Dual Trigger Gamepad, ThrustMaster nu a făcut rabat la numărul de butoane folosite. Cele 15 butoane sunt împărțite după cum urmează: șase pe partea frontală, patru în partea dreaptă superioară și cinci în mijloc, între cele două joystick-uri. Partea stângă superioară este ocupată de un D-Pad cu opt direcții. Partea de contact cu palmele este acoperită cu un material cauciucat. 2-in-1 Dual Trigger Gamepad este compatibil cu platforma PC și Playstation 2. Din păcate, efectele force-feedback sunt disponibile doar pentru PS2.

PERFORMANȚE

Cele două joystick-uri pot fi apăsate, fiind văzute și ca butoane de către sistemul de operare. Senzația tactilă a folosirii joystick-urilor este foarte plăcută. ThrustMaster 2-in-1 Dual Trigger Gamepad suportă atât modul de lucru analog, cât și cel digital pentru cele două joystick-uri. Celelalte butoane au o cursă destul de mare și nu se pot lăuda cu o precizie prea bună.

CONCLUZIE

ThrustMaster 2-in-1 Dual Trigger Gamepad se poate dovedi un accesoriu util în funcție de tipul jocului ales.

Preț	Garanție	Contact
15€	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Număr butoane: **15** · D-pad: **8 direcții** · Force Feedback: **Da (pentru PS2)** · Sisteme operare suportate: **Windows XP / 2000 / Me / 98** · Joystick-uri: **2** · Mod lucru joystick: **Analog, Digital** · Conectare: **USB** · Compatibilitate: **PC, PS2**

Performanțe

Construcție: **9** Performanță: **8.5**

8.7

Logitech
Harmony 885





Conceptul de telecomandă universală nu este unul nou, însă realizarea unui produs competitiv nu este o sarcină ușoară.

DOTĂRI

Harmony 885 este vârful de gamă Logitech și se diferențiază de celelalte modele prin ecranul LCD cu 64K de culori și acumulatorul Li-Ion. Reîncărcarea acestuia se face prin plasarea lui Harmony 885 în docking station-ul livrat. Telecomanda poate fi folosită și în timpul încărcării acumulatorului.

PERFORMANȚE

Pentru configurarea telecomenzii este nevoie de crearea unui profil cu dispozitivele ce trebuie controlate. Acest lucru se face pe site-ul producătorului. Profilul este apoi încărcat printr-un cablu USB. Se pot personaliza până la 255 de activități specifice, opt dintre ele fiind plasate pe ecranul LCD al telecomenzii pentru accesarea rapidă cu ajutorul tastelor laterale. Odată obișnuit cu Harmony 885, utilizatorul va aprecia nivelul ridicat de programabilitate și posibilitatea comandării a maximum 15 dispozitive.

CONCLUZIE

Logitech Harmony 885 le este de ajutor celor care au prea multe dispozitive ce trebuie comandate de la distanță, însă trebuie să fiți pregătiți pentru un proces de personalizare destul de laborios.

Producător	Contact
Logitech	www.logitech.com

Ecran: **LCD 64k culori** · Interfață conectare PC: **USB** · Alimentare: **acumulator Li-Ion 950mAh** · Număr dispozitive ce pot fi controlate: **15** · Număr activități presetabile: **255** · Număr butoane: **53** · Memorie: **2MB** · Dimensiuni (Lxlxh): **205x58x33mm**

Performanțe

Ergonomie: **8.75** Dotări: **10**

9.5

Soundgraph
IMON VFD, INSIDE, STATION, KNOB











Conceptul Media Center atrage din ce în ce mai mulți utilizatori, motiv pentru care Soundgraph oferă patru produse în gama IMON ce permit transformarea PC-ului într-un centru multimedia ce poate fi controlat de la distanță doar prin telecomandă.

DOTĂRI
Principala diferență între cele patru versiuni IMON constă în tipul receiver-ului infraroșu. IMON STATION oferă un senzor din plastic transparent de formă sferică. IMON KNOB adaugă senzorului funcția de MUTE și control al volumului, forma fiind cea a unui potențiometru. Senzorul lui IMON INSIDE se montează într-un lăcaș de 3.5" și permite atât oprirea, cât și pornirea calculatorului din telecomandă. IMON VFD se instalează într-un lăcaș de 5.25" și folosește un ecran LCD pentru afișarea diverșilor parametri ai sistemului. Și IMON VFD permite pornirea calculatorului prin intermediul telecomenzii. Aceasta are o greutate de doar 160g cu bateriile incluse, iar butoanele oferă o senzație plăcută la atingere. Ne-am fi dorit ca pentru mișcarea cursorului să fie folosit un mic joystick în locul D-PAD-ului. Pe telecomandă găsim butoane care le suplinesc pe cele ale mouse-ului plus funcții precum Close Application, Quick Launch, Task Switcher, Enter, Space și Backspace. Utilizatorul are posibilitatea setării mai multor aplicații ce pot fi afișate într-o bară Quick Launch care este apelată prin intermediul telecomenzii. Avem de asemenea posibilitatea mapării parțiale a tastaturii pe comenzile telecomenzii astfel încât devine posibilă chiar navigarea web de la distanță sau redactarea de text, chiar dacă aceasta din urmă presupune o viteză redusă de tastare.

PERFORMANȚE
În ciuda folosirii transmisiei cu infraroșu, nu suntem puși în situația de a "ținti" către senzor, ce este capabil să recepționeze semnalul transmis de telecomandă în unghi maxim de 45° în orice direcție. Programul Multi-Median permite vizualizarea filmelor, a albumelor foto personale, ascultarea melodiilor preferate, a posturilor radio Internet și funcționează ca interfață pentru un eventual tuner TV din sistem. Interfața este ușor de folosit, însă necesită un sistem puternic pentru o oarecare fluiditate în timpul funcționării. Pentru folosirea acestuia este nevoie de scanarea în prealabil a directoarelor My Music, My Videos, My Pictures sau a întregului harddisk pentru construirea bazei de date cu fișierele multimedia. Din păcate, acest procedeu, care durează mai multe minute, trebuie repetat de fiecare dată când se dorește adăugarea unui nou fișier multimedia.

CONCLUZIE
Soundgraph IMON este o alternativă cu preț atractiv ce permite transformarea PC-ului într-un Media Center. Singurele minusuri se găsesc la programul Multi Median, însă pot fi rezolvate ușor prin patch-uri.

Preț	Garanție	Contact
79$ / 50$ / 40$ / 45.5$	12 luni	TRONIX MEDIA

Tip transmisie comenzi: **Infraroșu** · Dimensiuni telecomandă (Lxlxh): **205x50x40mm** · Greutate telecomandă: **160g cu baterii** · Rază acțiune telecomandă: **15m** · Cablu extensie USB: **1.5m**

Performanțe

Ergonomie: **8.5** Dotări: **9.5**

9.0

Wacom
Graphire Bluetooth





Tehnologia bluetooth implementată de Wacom oferă o libertate de mișcare sporită pasionaților de grafică.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE
Pe lângă tabletă și creionul cu două butoane se mai găsesc în pachet un acumulator de 1800mAh cu încărcătorul adiacent și un mouse cu două butoate și rotiță de scrool ce poate fi utilizat doar pe suprafața tabletei. Materialul de construcție este din plastic de culoare gri. Suprafața de contact este acoperită cu un strat de plastic transparent care poate fi înlăturat, dar care are ca scop delimitarea suprafeței de lucru. Produsul are ca bundle aplicația Corel Painter Essentials 2. Din dotări lipsește însă un adaptor USB-Bluetooth ce trebuie achiziționat separat.

PERFORMANȚE
Tableta cu suprafața de lucru de mărimea unei coli A5 are o senzitivitate de 2000dpi și 512 niveluri de apăsare a creionului, dotări ce sunt suportate de aplicația produsă de Corel. Atât cele două butoane dispuse pe tabletă, cât și cele de pe creion și cele ale mouse-ului pot fi programate cu anumite funcții sau combinații de taste. Tehnologia fără fir nu a influențat negativ performanțele iar acumulatorul este capabil de alimentarea tabletei aproximativ 25 de ore.

CONCLUZIE
Pentru cei care doresc cât mai puține fire pe birou Graphire Bluetooth este o soluție ideală.

Preț	Garanție	Contact
220€	24 luni	MGT Educational

Interfață: **Bluetooth** · Dimensiuni (Lxlxh): **280x257x24mm** Greutate: **860g** · Rezoluție: **2000dpi** · Acumulator: **Li-Pol** Niveluri de presiune: **512** · Înălțime maximă de funcționare: **5 mm** · Butoane creion: **2** · Suprafață activă: **209x151 mm**

Performanțe

Ergonomie: **9** Dotări: **9.5**

9.2

Mouse
Raptor Gaming M2





Este un mouse ce se încadrează la categoria celor profesionale, special creat pentru jocuri.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE
Senzorul optic are o rezoluţie setabilă în opt paşi, între 400dpi şi 2400dpi, prin intermediul unui singur buton ce doar creşte rezoluţia, iar revenirea la 400dpi se face după cea de 2400. Pe partea din stânga se găsesc două butoane utilizabile doar de către dreptaci. Rotiţa de scroll se deplasează şi lateral, acţionând astfel încă două butoane. Standard, mouse-ul are 110g, iar în pachet se găsesc două plăcuţe de metal, una de 10g şi alta de 20g, ce se pot instala prin deschiderea unui capac aflat în prelungirea butoanelor. Cablul care face legătura cu calculatorul are o lungime de 2.5m. Mouse-ul şi accesoriile vin ambalate într-o cutie de metal.

PERFORMANŢE
Picioruşele cu care este dotat oferă o deplasare uşoară a mouse-ului pe pad. Pentru lucrul normal pe calculator pot fi utilizate primele trei rezoluţii, următoarele fiind recomandate exclusiv în jocuri. Ajustarea în timp real a rezoluţiei este o facilitate utilă în jocurile FPS, iar în cazul lui Raptor Gaming M2 lipsa posibilităţii micşorării treptate a rezoluţiei poate deveni un impediment.

CONCLUZIE
Pentru gameri reprezintă o alternativă la seria MX de la Logitech datorită senzorului optic cu rezoluţie mare.

Preţ	Garanţie	Contact
39€	36 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB** · Butoane: **6** · **Greutate: 110-130g** · Senzor: **Optic** Rezoluţie senzor: **400-2400dpi** · Niveluri setare dpi: **8** · Rotiţă: **tilt wheel** · Lungime cablu: **2.5m** · Acceleraţie maximă: **20g**

Performanţe — Ergonomie: **8** · Performanţă: **9** — **8.7**

Monitor LCD
Prestigio P179





Este un monitor LCD de ultimă generaţie, ce poate fi transformat în televizor cu ajutorul unui tuner TV.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE
Monitorul cu diagonala vizibilă de 17" are rezoluţia nativă de 1280x1024, timpul de răspuns specificat de producător fiind 12ms. În partea de jos a monitorului se găsesc două difuzoare de 2W fiecare. Pe lângă obişnuitele butoane de control şi accesare a meniului întâlnim butonul Auto ce reglează monitorul pentru o afişare optimă imaginii. Opţional, producătorul pune la dispoziţie un tuner TV ce se achiziţionează separat şi care transformă monitorul în televizor. În pachet se află şi o telecomandă pentru controlul tunerului.

PERFORMANŢE
În jocuri, unde timpul de răspuns mic este esenţial, nu am întâlnit efecte de umbrire. Unghiurile de vizibilitate, atât cel vertical (120 grade), cât şi cel orizontal (160 grade), nu incomodează. Calitatea imaginii afişate de tunerul TV este bună, în condiţiile unui semnal fără interferenţe. Trebuie menţionată imposibilitatea de a face captură cu tunerul, capacităţile acestuia rezumându-se doar la afişarea secvenţelor video.

CONCLUZIE
Din punct de vedere al preţului monitoarele LCD au ajuns să fie accesibile, iar Prestigio P179 reprezintă un produs ce trebuie luat în calcul.

Preţ	Garanţie	Contact
255$	36 luni	ASBIS România
83$ (tuner tv)	36 luni	ASBIS România

Detalii tehnice

Rezoluţie maximă: **1280x1024** · Diagonală: **17"** · Frecvenţă verticală maximă: **75Hz** · Contrast: **450:1** · Timp de răspuns: **12ms** Boxe: **2x2W** · Greutate: **6.05Kg** · Consum: **48W** · Pitch Width **0.264mm**

Performanţe — Dotări: **9** · Performanţă: **8.2** — **8.4**

Carcasă
Gigabyte 3D Aurora





Intrată de curând pe piaţa carcaselor de desktop, Gigabyte face o impresie bună cu modelul 3D Aurora creat special pentru sistemele de răcire cu apă.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE
Aurora este o carcasă construită în totalitate din aluminiu şi cântăreşte doar 7.1kg. Partea frontală prezintă două panouri: unul rabatabil, care ascunde sloturile de 5.25" şi 3.5", iar celălalt, perforat în stilul carcaselor de la Apple G5, maschează un ventilator de 120mm. Un port Firewire, două porturi USB, precum şi două audio sunt dispuse lateral pe partea dreaptă. Alături de acestea se găsesc şi cele două LED-uri de stare ale sistemului. Interesant este şi logo-ul iluminat, care este proiectat în faţa carcasei. Panoul din spate, realizat din oţel nichelat, este prevăzut cu două ventilatoare de 120mm. Posibilităţile de extensie ale sistemului sunt destul de ridicate, carcasa având şapte lăcaşuri externe şi cinci interne. Două dintre lăcaşurile de 3.5" sunt ocupate de o cutie care poate adăposti un sistem de răcire cu apă.

CONCLUZIE
Aspectul exterior, capacitatea mare de răcire, precum şi caracteristicile sale cu totul deosebite fac din Aurora o carcasă demnă de a fi luată în seamă.

Preţ	Garanţie	Contact
130$	24 luni	Caro Group

Dimensiuni (Lxlxh): **510x205x522mm** · Compatibilitate: **ATX, Micro ATX, Mini ATX, Flex ATX** · Putere sursă: **N/A** · Curent maxim 12V: **N/A** · Ventilatoare/lăcaşuri: **3/3 128mm** · 5.25" externe: **5** · 3.5" externe: **2** · 3.5" interne: **5** · Şine de montare: **Da** · HDD detaşabil: **Nu** · Filtru praf: **Da** · Material construcţie: **Aluminiu** · Greutate: **7.1kg**

Performanţe — Construcţie: **8.5** · Dotări: **9** — **8.7**

CUM SĂ... FACI SLEEVING SURSEI?

Dacă v-aţi săturat de aspectul inestetic al cablurilor de alimentare din interiorul calulatorului, aveţi posibilitatea de modificare a acestora utilizând kit-uri speciale de acoperire a firelor cu plasă şi de schimbare a mufelor standard cu unele reactive la lumină ultravioletă.

MATERIALE NECESARE

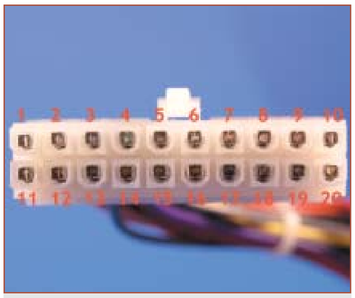
Pentru articol am folosit kit-ul A.C.Ryan FlexSleeve pentru acoperirea firelor. Acesta este compus din plasă de patru dimensiuni diferite, zece bucăţi de cravate (şoricei) şi trei dimensiuni diferite de termofit. Termofitul este un tub flexibil de plastic care prin încălzire îşi micşorează diametrul cu aproape 50%. Acesta acoperă capetele plasei pentru a o fixa şi pentru a preveni destrămarea ei. Pentru schimbarea mufelor am utilizat kit-ul A.C.Ryan ConnectX care, pe lângă mufele reactive la lumină ultravioletă, oferă şi uneltele necesare îndepărtării cablurilor din mufe, de aceea este necesară şi achiziţionarea acestuia. Ambele kit-uri au fost oferite de către pc-coolers.ro şi Best Computers.

PREGĂTIRI

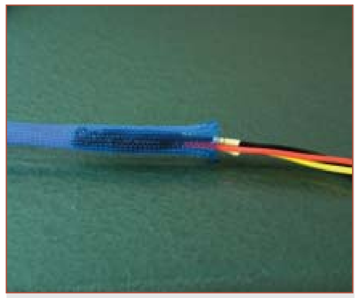
Fiecare segment de plasă va avea nevoie de două bucăţi de termofit, câte unul la fiecare capăt. În funcţie de numărul de mufe de care dispune sursa calculaţi numărul de bucăţi de termofit de care aveţi nevoie. Pentru mufa ATX veţi folosi termofit de diametru mare, iar pentru restul mufelor pe cel mai mic. Acesta din urmă este cel mai utilizat, dar de lungime redusă. Este recomandat să măsuraţi de două ori şi să taiaţi doar o dată. Pentru a-l economisi, la capătul de la intrarea în sursă puteţi folosi termofit de mărime mijlocie care să acopere mai multe cabluri mici prinse în mănunchi cu o cravată. Pentru o fixare puternică a termofitului este recomandată montarea acestuia cât mai aproape de capătul firelor, aproape de unde începe mufa. Cele 10 cravate nu vor fi de ajuns pentru toate capetele cablurilor. Astfel, fie mai cumpăraţi din comerţ cravate suplimentare, fie le folosiţi pe acestea 10 doar la cablul ATX şi la capătul de intrare a cablurilor în sursă.

ÎNDEPĂRTAREA MUFELOR

O atenţie deosebită trebuie acordată poziţiei fiecărui fir în mufă. O asamblare greşită chiar şi a două fire se poate solda cu arderea cel puţin a plăcii de bază. Sunt recomandate fotografierea mufei şi numerotarea pinilor într-un program de editare grafică. De asemenea, se ataşează firelor câte o etichetă cu numărul corespunzător celor din poză. În mufa ATX şi cea P4 pinii sunt ţinuţi de două cleme poziţionate pe lateralele acestora. Operaţia de scoatere a pinilor se realizează cu o unealtă specială ce apasă cele două cleme simultan, urmată de extragerea firului din mufă. Atenţie la vârfurile uneltei, care sunt destul de fragile şi se pot rupe în cazul îndoirii! Firele din mufa Molex sunt ţinute tot de două cleme plasate pe laterale. Îndepărtarea firului se realizează uşor folosind unealta specială sub formă de tub ce acoperă pinul de metal şi apasă astfel clemele. Mufa de alimentare a unităţii de dischetă are clemele de reţinere a firului la vedere, care prin simpla apăsare cu un ac eliberează pinul. Înlăturarea mufei de alimentare a unităţilor SATA nu necesită unelte. În capătul ei există un capac iar prin scoaterea lui se ajunge la fire. Acestea se extrag prin ridicare de la ambele capete. După scoaterea tuturor firelor, acestea se vor înfăşura într-o pungă apoi vor fi strânse în bandă adezivă, pentru a evita agăţarea lor în plasă.



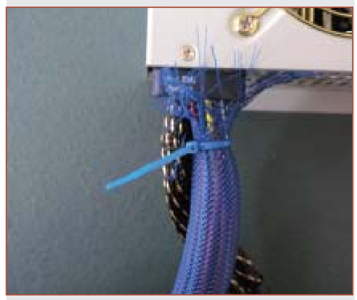
➲ Numerotarea pinilor mufei ATX în funcţie de clema de fixare în placa de bază.



➲ Capetele firelor înfăşurate într-o pungă şi bandă adezivă nu agaţă plasa.



➲ Etichetarea firelor cu numere corespunzătoare pozei anterioare. Am folosit bandă adezivă de hârtie.



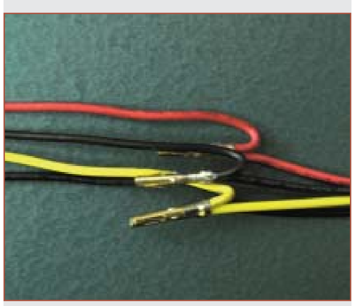
➲ Prinderea plasei la capetele cablurilor se face cu cravate. Urmează tăierea şi arderea plasei.



➲ Clemele de fixare a pinilor în interiorul mufei ATX şi P4. Prin apăsarea lor se eliberează firul.



➲ Termofitul acoperă capătul plasei. Cravata ce ţine plasa are şi rolul de a fixa mai bine termofitul.



➲ Pinii de metal se îndoaie înainte de acoperirea lor cu bandă adezivă.



➲ Rezultatul final la capătul a şase ore de muncă.

APLICAREA PLASEI

Diametrul plasei se alege în funcţie de mărimea firelor pe care le acoperă. Se măsoară lungimea necesară a plasei, se taie la dimensiuni şi se trec firele prin ea. Pentru prevenirea destrămării plasei se ard cu o brichetă capetele acesteia. Cu două cravate se strâng capetele plasei, peste care se aplică două bucăţi de termofit de diametru mare (câte una la fiecare capăt). Contractarea termofitului se face la cald cu bricheta sau, dacă există posibilitatea, cu o suflantă de aer cald. Flacăra se ţine la distanţă de termofit pentru a preveni arderea sau înnegrirea lui. Înainte de contractarea termofitului se instalează noile mufe pentru ca strângerea să se execute în poziţia finală a firelor.

Ştefan Matei

HARD MAIL

>>> TUNER TV BUCLUCAȘ >>>

Autor: Vologa Cătălin

Am un sistem cu următoarea configurație: procesor Athlon XP 2200+, placă de bază Asus A7V8X Deluxe, placă video Asus 9280 TD cu chipset NVIDIA GeForce4 4200Ti, două harddisk-uri Seagate puse în raid, DVD Writer Plextor 716A și un TV tuner Leadtek WinFast TV 2000 XP Expert. Problema care este? De când am luat tunerul nu mai pot aprinde calculatorul dacă îl las în priză. Dacă întâi îl scot din tensiune, pornește, dar trebuie să stea așa cel puțin 3-4 minute. Dacă îl las în tensiune, dă să pornească după care se oprește. Care ar fi cauza acestei probleme?

XtremPC: Problema ta poate avea două cauze. Fie nu ai introdus bine în slot tunerul TV, fie există o problemă cu respectivul slot PCI. Îți recomand să pui tunerul pe alt slot PCI liber. A doua cauză ar putea fi sursa de alimentare care nu mai face față cerințelor sistemului. Verifică PC-ul cu sursa unui prieten să vezi dacă persistă problema.

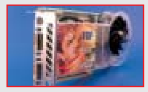
>>> OVERCLOCKING SEMPRON >>>

Autor: maneus@rdslink.ro

Am o placă de bază cu chipset VIA KT600-A, memorie 256MB, procesor AMD Sempron 2200+, placă video cu chipset FX 5200 cu 128MB, harddisk Samsung de 80GB, Windows XP cu SP2. Cred că valoarea default a FSB-ului era 166MHz. În urmă cu două săptămâni am intrat în BIOS pentru a mări FSB-ul la 176MHz. Când să se încarce sistemul de operare, acesta s-a blocat. Am restabilit FSB-ul la 166MHz și apare un mesaj că Windows XP nu s-a încărcat corect și oferă mai multe opțiuni de continuare. La oricare dintre ele sistemul îngheață chiar și în Safe Mode. Apoi am setat din jumperi FSB-ul la 200MHz și tot îngheață sistemul. Las PC-ul în pace o săptămână, după care îl deschid și se încarcă sistemul de operare la FSB 200MHz. Când încerc să intru într-un joc sau după o perioadă de funcționare, se blochează calculatorul. Ce pot să îi fac pentru a nu schimba FSB-ul înapoi la 166MHz?

XtremPC: Procesorul tău are FSB-ul standard stabilit la 166MHz. Nimeni nu îți poate garanta că va rula stabil nici măcar la FSB 170MHz. În general, când

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

1 
ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV
GeForce 7800 GTX, (486MHz), 256MB (256 biți, 1350MHz), 2xDVI, VIVO cu HDTV
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.99 / 7.99 / 0.15 • Testat în XPC 68 • **Preț:** 699$
Verdict: 9.13

2 **Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH**
GeForce 7800 GTX, (430MHz), 256MB (256 biți, 1200MHz), 2xDVI, VIVO cu HDTV
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.93 / 7.66 / 0.14 • Testat în XPC 68 • **Preț:** 548.9€
Verdict: 8.74

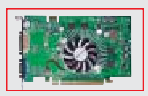
3 **HIS Radeon X850XT PE IceQ II**
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.82 / 6.91 / 0.14 • Testat în XPC 68 • **Preț:** 490€
Verdict: 7.87

4 **Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition**
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.80 / 6.46 / 0.14 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 625$
Verdict: 7.40

5 **ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biți, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.79 / 6.33 / 0.15 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 778.18$
Verdict: 7.27

6 **Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biți, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.77 / 6.27 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 499€
Verdict: 7.17

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

1 
Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biți, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.58 / 4.39 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 175.5€
Verdict: 5.09

2 **PixelView GeForce 6600 GT**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.16 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 218$
Verdict: 4.81

3 **Gigabyte GV-NX66T128D**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.08 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 210$
Verdict: 4.63

4 **GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.84 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 170.5€
Verdict: 3.44

5 **Gigabyte GV-RX70P128D**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.81 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 204.8$
Verdict: 3.42

6 **PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biți, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.35 / 2.73 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 165$
Verdict: 3.20

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY LEVEL)

1 
Leadtek WinFast PX6200 TD
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.25 / 1.58 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 97.9€
Verdict: 1.94

2 **Club3D GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 123.31$
Verdict: 1.93

3 **Sparkle GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 119$
Verdict: 1.92

4 **GeCube Radeon X300**
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biți, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.20 / 1.17 / 0.08 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 75.3€
Verdict: 1.45

5 **Gigabyte GV-RX30S128D**
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biți, 391MHz), DVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.16 / 0.86 / 0.10 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 88$
Verdict: 1.12


UMFLĂ POTUL!
Prestigio
HI TECH HI STYLE
ASBIS™
7 premii!
Prestigio Pocket Drive
• HDD extern portabil
• Interfață USB 2.0
• capacitate stocare 20GB
• rată transfer 480MB/s
• dimensiuni 7,9 x 1,1 x 7,6cm
• greutate 0,095kg
• culoare argintie
Prestigio
POCKET DRIVE
hard drive by HITACHI
USB 2.0
20GB
Mențiuni:
Premiile sunt oferite de ASBIS România
www.asbis.ro
www.prestigio.ro
Termenul limită al concursului este 7 octombrie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 70 XtremPC
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.
XtremPC
TALON DE PARTICIPARE
UMFLĂ POTUL!
FĂRĂ TIMBRU
ASBIS™
Prestigio
HI TECH HI STYLE
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

supratactezi procesorul şi nu rulează stabil, poţi încerca mărirea tensiunii de alimentare a acestuia (V-Core). Nu îţi recomand o creştere cu mai mult de 0.1V sau 0.15V. În cazul tău procesorul are V-Core default 1.6V. Deci, poţi încerca mărirea tensiunii la 1.7V şi, dacă tot nu este stabil, la 1.75V. Mărind tensiunea V-Core apare riscul ca procesorul să se ardă.

>>> TENSIUNI ERONATE >>>

Autor: Damian Ionuţ

Mi-am cumpărat o sursă Chieftec de 400W, model ATX 2.0. Toate bune şi frumoase până în momentul în care am pornit PC-ul iar ISDN (programul de monitorizare al plăcii de bază Epox) spune că furnizează -423978V pe linia de -5V. Am dat un reset şi am intrat în BIOS să văd ce-mi spune acolo. Am descoperit că nici acolo nu sunt curate lucrurile. Pe linia de -5V furnizează -61V. Are rost să umblu cu ea pe la service?

XtremPC: Evident că BIOS-ul plăcii de bază nu raportează bine tensiunea -5V. Ar fi bine să faci update la BIOS-ul cu ultima versiune disponibilă pe site-ul producătorului. Încearcă citirea tensiunilor cu programul SpeedFan ce caută senzorii de pe placa de bază care citesc tensiunile şi temperaturile. Cea mai sigură metodă de a verifica tensiunile sursei este cu aparatul de măsură.

>>> INCOMPATIBILITATE >>>

Autor: Alexandru Mihai

Deţin o placă de bază Albatron I845PEV-Pro Soket 478, FSB533 pe care am folosit un Pentium 4 la 2.4GHz. Am montat pe această placă un Celeron 320 la frecvenţa de 2.4GHz dar nu funcţionează. Harddisk-ul porneşte, CD-ROM-ul nu pot să-l deschid iar dacă scot plăcuţa de memorie nu scoate nici un sunet. Este o problemă de compatibilitate între placa de bază şi procesor?

XtremPC: Procesorul Celeron 320 este construit pe nucleu Prescott nesuportat iniţial de chipset-ul Intel 845. Unii producători de plăci de bază au scos ulterior versiuni de BIOS care aduc suport pentru acest tip de nucleu. Verifică site-ul producătorului pentru un BIOS mai nou. Eventual poti scrie un e-mail către suportul tehnic al producătorului să verifici dacă placa ta de bază suportă nucleu Prescott.

>>> ÎNCĂLZIRE PROCESOR >>>

Autor: Puiu Cristian

Am carcasa Chieftech cu sursă de 420W, placă de bază Asus P5GD1, două module de memorie de 512MB PQI, placă video Gigabyte PCI-E GeForce 6600 128MB şi procesorul Pentium 4 630. Procesorul îmi arată că merge la 60 de grade în idle şi cam 70 când este în full load. Nu sunt cam mari valorile acestea?

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1 

MSI K8N Neo FSR
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.58 / 0.60 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 59.4€
Verdict: **8.18**

K8N Neo-FSR este o placă ce nu are dotări de top, dar a dovedit performanţe foarte bune în testele de memorie şi mai ales în cele 3D. A obţinut cele mai bune rezultate în teste şi, chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top, a reuşit să ocupe locul 1. O soluţie foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanţe foarte bune.

2 **Gigabyte GA-K8NSNXP**
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Dual Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.68 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 138$
Verdict: **8.17**

3 **EPoX 8KDA3J**
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.58 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 91.04$
Verdict: **8.07**

4 **ASUS K8N-E Deluxe**
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.41 / 0.62 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 87€
Verdict: **8.03**

5 **Chaintech ZΣnith ZNF3-250**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.32 / 0.70 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 68.5$
Verdict: **8.02**

6 **MSI K8N Neo3 F**
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, PCI Express 16X
Performanţe / Dotări: 7.30 / 0.71 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 75.9€
Verdict: **8.01**

7 **Gigabyte GA-K8NS Pro**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.25 / 0.67 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 103.5$
Verdict: **7.92**

8 **ASUS K8V SE Deluxe**
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.18 / 0.69 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 77€
Verdict: **7.87**

9 **Chaintech SK8T800**
VIA K8T800, 2 USB 2.0
Performanţe / Dotări: 7.34 / 0.49 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 67$
Verdict: **7.83**

10 **Gigabyte GA-K8VT800 Pro**
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.20 / 0.63 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 84€
Verdict: **7.83**

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1 

ASUS P5ND2-SLI Deluxe
nForce4 SLI IE+MCP-04, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.33 / 4.55 / 0.96 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 245$
Verdict: **9.84**

ASUS P5ND2-SLI Deluxe este o alternativă foarte bună şi în cazul în care nu doriţi să construiţi un sistem SLI, performanţa cu o singură placă video fiind foarte ridicată. Nivelul general al performanţelor este mai mare decât cel oferit de chipset-urile Intel I955X şi I945P. Stabilitatea a fost excelentă atât în condiţii normale de lucru, cât şi în oveclocking.

2 **MSI P4N Diamond**
nForce4 SLI IE+MCP-04, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.22 / 4.50 / 1.01 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 222€
Verdict: **9.73**

3 **Foxconn 955X7AA**
I955X+ICH7R, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.24 / 4.44 / 1.04 • Testat în XPC 68 • **Preţ:** 160€
Verdict: **9.72**

4 **Gigabyte GA-8I955X Royal**
I955X+ICH7R, 1066MHz, 10 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.22 / 4.44 / 1.05 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** N/A
Verdict: **9.71**

5 **ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV**
I945P+ICH7R, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.13 / 4.35 / 1.09 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 235€
Verdict: **9.58**

6 **Gigabyte GA-8AENXP-D**
I925XE+ICH6R, 1066MHz, 11 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.12 / 4.33 / 1.08 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 263$
Verdict: **9.53**

TUNERE TV (INTERNE)

1 
Leadtek WinFast PVR2000
Conectare PCI • Conexant CX23882-19 • Testat în XPC 57 • **Preț:** 85.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 98 / **Dotări:** 93 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.37**

2 **Leadtek WinFast DV2000**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preț:** 63.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 98 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.36**

3 **V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preț:** 83€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.29**

4 **Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preț:** 52.3€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.24**

5 **ASUS TV FM Card**
Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101 • Testat în XPC 59 • **Preț:** 34€
Imagine: 95 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 91 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.23**

6 **Compro VideoMate TV Gold Plus**
Conectare PCI • Philips SAA 7133 • Testat în XPC 55 • **Preț:** 59$
Imagine: 96 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 98 / **Software:** 89 / **Accesorii:** 91 / **Documentație:** 80
Verdict: **9.23**

TUNERE TV (EXTERNE)

1 
Compro VideoMate Action Ultra
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 67 • **Preț:** N/A
Imagine: 90 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 90 / **Software:** 90 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 90
Verdict: **9.00**

2 **Leadtek WinFast TV USB II Deluxe**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 55 • **Preț:** 82.5€
Imagine: 82 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 87 / **Accesorii:** 85 / **Documentație:** 80
Verdict: **8.51**

3 **Hercules Smart TV USB2**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 61 • **Preț:** 59€
Imagine: 82 / **Captură:** 82 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **8.50**

4 **Items MuchTVUSB2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preț:** 75.9$
Imagine: 81 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentație:** 80
Verdict: **8.44**

5 **PixelView PlayTV 400 USB**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 65 • **Preț:** 63.2$
Imagine: 80 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 80 / **Software:** 80 / **Accesorii:** 80 / **Documentație:** 80
Verdict: **8.00**

6 **V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preț:** 64.9$
Imagine: 76 / **Captură:** 72 / **Dotări:** 68 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 80 / **Documentație:** 80
Verdict: **7.65**

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

1 
Maxtor DiamondMax 10 300GB
300GB / 7200rpm / cache 16MB • Testat în XPC 62 • **Preț:** 192€
Rată citire: 51.49 / **Rată scriere:** 51.71 / **Timp acces scriere:** 14.24 / **Timp acces citire:** 5.64
Verdict: **8.00**

2 **Maxtor DiamondMax 10 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preț:** 101€
Rată citire: 51.17 / **Rată scriere:** 51.5 / **Timp acces scriere:** 15.04 / **Timp acces citire:** 6.89
Verdict: **7.77**

3 **Western Digital Caviar 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preț:** 103€
Rată citire: 50.44 / **Rată scriere:** 50.41 / **Timp acces scriere:** 13.41 / **Timp acces citire:** 8.86
Verdict: **7.61**

4 **Hitachi Deskstar 400GB**
400GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preț:** 388€
Rată citire: 45.4 / **Rată scriere:** 46.42 / **Timp acces scriere:** 12.55 / **Timp acces citire:** 5.79
Verdict: **7.60**

5 **Samsung SpinPoint 160GB**
160GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preț:** 101.2$
Rată citire: 48.71 / **Rată scriere:** 47.27 / **Timp acces scriere:** 17.04 / **Timp acces citire:** 10.24
Verdict: **7.41**

Cooler-ul este cel livrat în cutia procesorului. Voltajul procesorului este de 1.963V, din câte îmi raportează Throttlewatch. Este mult?

XtremPC: Cele 70 de grade reprezintă o temperatură cam mare. Se poate și mai bine, iar principalul vinovat este cooler-ul, care ar trebui schimbat. Tensiunea raportată de aproape 2V este imensă. Mai mult ca sigur că acel program indică greșit. Îți recomand programul CPU-Z. Este cel mai bun. Normal, tensiunea trebuie sa fie 1.4V. Daca și CPU-Z indică o temperatură mai mare de 1.45V, te duci în BIOS și setezi manual tensiunea V-Core la valoarea 1.4V.

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: Procesoare / Memorii

Temperatură Pentium 4

Am un procesor Intel Pentium 4 la o frecvență de 1600MHz. Problema este următoarea: personal cred că se încălzește prea tare și îmi este frică să nu se ardă cumva. Este posibil? Are o temperatură de 53-54 de grade Celsius. Care este temperatura ideală pentru procesorul meu? ***Spyd3r20***

Mi se pare cam mare temperatura procesorului tău, chiar dacă este așa cald afară. Vezi să nu fie ceva de la cooler-ul procesorului. Se mai întâmplă de la praf. Dacă ai posibilitatea, desfă-l, curăță-l și pune o altă pastă. Să știi că Arctic Silver 5 nu strică nimănui. *rav2000ro*

Poate mă înșel și doresc să fiu corectat, dar știam că pentru procesoarele Pentium 4 este mai indicat un Arctic Ceramique. ***Coza***

Pasta Arctic Ceramique este recomandată procesoarelor fără heatspreader datorită lipsei particulelor de argint (pe care AS5 se bazează) ce sunt excelente conducătoare de electricitate și pot uni bridge-uri la o aplicare necorespunzătoare. *y0py*

Intel Pentium 4 cu nucleu Willamette, adică ce ai tu, au fost și sunt niște procesoare extrem de fierbinți, deci nu trebuie să îți faci neapărat griji în acest sens. Ar fi bine să ai temperaturi mai mici, însă nu este alarmantă acea temperatură. Cred că, dacă ai curăța cooler-ul și ai pune ceva pastă, va face să scadă temperatura cu câteva grade. ***ice01***

FORUM: Procesoare / Memorii

Sacadări de la memorie

Am două module de 512MB DDR400 KingMax cu radiatoare Vantec pe ele iar modulele nu sunt identice. Unul are timing-urile 2.5/4/4/8 iar celălalt are 2.5/3/3/7. Am observat că în jocuri sacadează, ceea ce cu un singur modul nu se întâmplă. Menționez că procesorul este un Athlon XP 2200+ care rulează la 2400+ montat pe placa de bază Soltek 75FRN2-L. Cu toate că dual channel-ul este activat la bootare, cauza să fie cele două module care nu sunt identice? ***MAKAVELY***

Pentru ca cele două module de memorie să funcționeze în dual channel trebuie să aibă același SPD și nu este obligatoriu să fie făcute de același producător. Totuși depinde, că eu am două module identice de la același producător, dar din loturi diferite și nu vor să lucreze în dual channel. *indianuiute*

Chiar dacă valorile SPD sunt diferite, poți trece timing-urile manual în BIOS. Acesta va forța memoriile să folosească valorile setate de tine. Astfel, s-ar putea ca memoriile să meargă în dual channel. Și eu am folosit module diferite în dual channel pe o placă de bază cu chipset nForce2 Ultra. Rulează niște teste în SiSoft Sandra și vezi lățimea de bandă (dual vs single channel). ***nic***

MONITOARE LCD (17”)

1 
Eizo FlexScan L578
Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști • Testat în XPC 64 • **Preț:** 597€
Verdict: **9.8**

Eizo FlexScan L578 are ca țintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video și al jocurilor, adică cele mai pretențioase cerințe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim și optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiții imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanțele închise sunt afișate clar.

2 Samsung SyncMaster 173P
Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preț:** 386€
Verdict: **9.6**

3 LG Flatron L1780U
Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preț:** 356€
Verdict: **9.4**

4 BenQ FP71E+
Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști • Testat în XPC 64 • **Preț:** 405$
Verdict: **9.3**

5 AG Neovo M-17
Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB • Testat în XPC 64 • **Preț:** 269.5€
Verdict: **9.2**

6 Samsung SyncMaster 172X
Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preț:** 315.1€
Verdict: **9.1**

7 Samsung SyncMaster 730MP
Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă • Testat în XPC 64 • **Preț:** 676€
Verdict: **9.0**

8 LG Flatron L1730B
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preț:** 303.15€
Verdict: **8.7**

9 LG Flatron L1740B
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preț:** 331€
Verdict: **8.6**

10 Philips Brillance 170P5ES
Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preț:** 322.6€
Verdict: **8.6**

DVD WRITERE

1 
Plextor PX-716UF
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, USB 2.0, Firewire, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.30 / 2.50 / 3.35 • Testat în XPC 65 • **Preț:** 235€
Verdict: **2.61**

Rezultatele în teste obținute de Plextor PX-716A sunt foarte bune și totodată consistente. Singurul caz în care nu am obținut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcționării se păstrează la un nivel comparabil cu unitățile interne.

2 Plextor PX-716A
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.23 / 2.53 / 3.25 • Testat în XPC 61 • **Preț:** 123.71€
Verdict: **2.58**

3 NEC ND-3540
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X6X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 6X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.31 / 2.45 / 2.90 • Testat în XPC 66 • **Preț:** 50€
Verdict: **2.49**

4 ASUS DRW-1604P
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.29 / 2.45 / 2.60 • Testat în XPC 59 • **Preț:** 102$
Verdict: **2.43**

5 Plextor PX-712A
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.53 / 2.10 • Testat în XPC 59 • **Preț:** 96.86€
Verdict: **2.41**

6 LiteOn SOHW-1633S
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.51 / 2.12 • Testat în XPC 59 • **Preț:** 79€
Verdict: **2.41**

UMFLĂ POTUL!

Kingston TECHNOLOGY



1x Kingston HyperX
Kit Dual Channel 1024MB (2x512) RAM
DDR2 750MHz CL4



1x Kingston
Kit Dual Channel 1024MB (2x512) RAM
DDR2 667MHz CL5



2x Kingston
1024MB RAM
DDR2 533MHz CL4



5x Kingston
Memory stick
512MB USB 2.0 DataTraveler Elite

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
Kingston Technology

Distribuitori:
Asbis România *www.asbis.ro*
K-Tech Electronics *www.ultrapro.ro*
Omnilogic *www.omnilogic.ro*
Pacific Group *www.kingston.ro*
Senorg România *www.senorg.ro*

Termenul limită al concursului este 7 octombrie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 70 XtremPC



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

hobby



Liviu Mihai

Controversa cifrelor false

Câtă încredere putem avea în informațiile furnizate de marile companii?

În timpul celui de-al doilea război mondial, în afară de lupta propriu-zisă, s-a dus și un război propagandistic prin care se încerca demoralizarea adversarilor. Înarmați cu o portavoce pentru a se putea face auziți de soldații inamici aflați în tranșeele săpate la doar câteva sute de metri depărtare, ofițerii implicați în operațiunea Barbarosa de pe frontul de est dădeau citire unor informații - de obicei inventate - care aveau ca scop șubrezirea moralului soldaților inamici și prin care aceștia erau încurajați să dezerteze. Fie că era promisă mâncare mai multă sau îmbrăcăminte mai groasă, fie erau etalate idei doctrinare, aceste informații putea avea un rol devastator asupra soldaților cu un psihic labil.

La 60 de ani de la terminarea celui de-al doilea război mondial, din punctul meu de vedere, cele mai interesante războaie sunt cele dintre companiile producătoare de software, pe de o parte, și cele dintre marile portaluri web, pe de altă parte. Justificarea este simplă: această concurență acerbă, pe care dintr-o exagerare voită o numim război, nu ne poate aduce decât beneficii nouă, utilizatorilor, concretizate în servicii calitativ superioare și, unele dintre ele, gratuite. Analogia dintre cel de-al doilea război mondial și concurența dintre marile companii gen Google, Microsoft sau Yahoo!, deși poate părea puțin exagerată, are o bază logică. Marile companii, în încercarea lor de a câștiga supremația, lansează diverse informații prin care urmăresc să se pună într-o lumină favorabilă și care, întocmai luptei doctrinare din cel de-al doilea război mondial, nu corespund întotdeauna adevărului.

Indiferent de domeniul în care activează, companiile au obiceiul de a lansa aceste informații sub diverse forme, dar care au un punct comun: toate sunt laudative la adresa companiei care le-a lansat. Dar nu aceasta este problema, ci faptul că, uneori, sunt oferite cifre care nu reflectă realitatea. Se pare că acesta este și cazul celor de la Yahoo!. Portalul american, care la începutul anului trecut încă folosea Google ca motor de căutare, susține că indexează în prezent peste 20 de miliarde de obiecte incluzând 19,2 miliarde de pagini web, 1,6 miliarde de imagini și peste 50 de milioane de fișiere video și audio. Acest lucru ar însemna că Yahoo! indexează un număr aproape de două ori mai mare decât Google, care nu se poate lăuda decât cu 11,8 miliarde de obiecte. Personal mă îndoiesc de acest lucru chiar fără a face investigații în acest sens, dar cu atât mai mult cu cât National Center for Supercomputing Applications (NCSA) din Statele Unite a realizat un test în acest sens care îmi susține teoria.

NCSA a apelat la un script alcătuit din 135.069 de cuvinte din care au fost alcătuite perechi aleatorii care au fost folosite pentru interogarea celor două motoare de căutare. Din 10.012 interogări realizate, Yahoo! a furnizat un număr mai mare de rezultate doar în 307 dintre cazuri, iar, în medie, Google a oferit la fiecare căutare cu 167 de rezultate mai mult decât Yahoo!. Dacă înmulțim această cifră cu numărul interogărilor, obținem o diferență de 1.672.004 rezultate în favoarea lui Google, ceea ce practic ar fi fost imposibil dacă informațiile oferite de Yahoo! erau într-adevăr adevărate.

Acesta nu este un caz singular, ci doar unul în care s-a putut face o estimare asupra veridicității informațiilor. Sunt foarte multe situații în care cifrele oferite de companiile concurente nu pot fi verificate. De aceea, utilizatorii de rând trebuie să pună mai multă bază pe propria convingere și să nu dea o prea mare importanță acestor cifre.

Ultima oră — 073
Noutățile care merită toată atenția

Extensii Firefox — 076
Cele mai bune 15



Managere de bookmark-uri — 078
Link-uri ordonate

Laborator — 084
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe



Cum să... — 088
îți controlezi PC-ul de la distanță?

Galerii Xtreme — 090
O fereastră către lumea creativității 3D



Comunicații — 092
VoIP în România

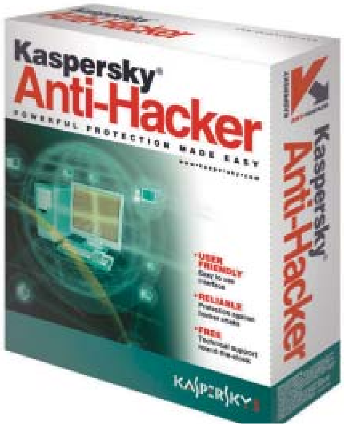
ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE CD ŞI DVD, DOAR PENTRU CITITORII XTREMPC

Kaspersky Anti-Hacker şi KAV Personal Pro

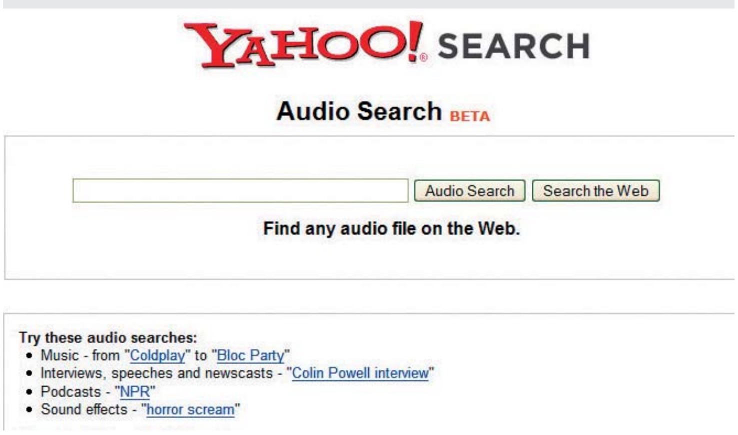
Începând cu acest număr XtremPC le oferă citorilor săi, lunar, licenţe gratuite pentru două dintre cele mai bune produse antivirus şi firewall, ambele oferite de Kaspersky Lab. Este vorba despre KAV Personal Pro şi Kaspersky Anti-Hacker. Licenţele sunt valabile pe o perioadă de 30 de zile şi pot fi prelungite lunar. În acest fel cititorii XtremPC vor beneficia de protecţia oferită de unele dintre cele mai bune soluţii de securitate disponibile la ora actuală pe piaţa de software.



MUZICA LA MARE CĂUTARE

Yahoo! indexează fişiere audio

Se pare că aşa-numitul conţinut multimedia constituie una din principalele preocupări ale celor mai importante motoare de căutare la ora actuală. După ce atât Google, cât şi Yahoo! s-au grăbit să lanseze funcţii de căutare a filmelor în format digital, următorul pas este făcut de Yahoo! şi are în vedere căutarea conţinutului audio. Compania americană a lansat în variantă beta Yahoo! Audio Search, facilitate ce poate fi testată accesând adresa http://audio.search.yahoo.com. Se pare că cei de la Yahoo! au încheiat deja o serie de parteneriate cu furnizori importanţi de muzică online precum Napster, eMusic sau RealNetworks Rhapsody. Bineînţeles, nu va fi uitată nici secţiunea audio a propriului portal, Yahoo! Music.



SISTEM DE OPERARE ŞI BROWSER NOU

Debut cu probleme pentru Windows Vista



Microsoft a oferit spre testare versiunea beta a viitorului sistem de operare, Windows Vista. Deşi până la Windows XP eram obişnuiţi cu versiuni anuale ale sistemelor de operare de la Microsoft, au trecut deja patru ani de la lansarea lui Windows XP şi se pare că va mai trece încă unul până la apariţia versiunii finale. Varianta beta de Windows Vista se doreşte a fi, conform spuselor reprezentanţilor Micorsoft, un punct de plecare pentru programatorii care vor dezvolta aplicaţii pentru noul sistem de operare. Se pare că cei de la Microsoft au întâmpinat unele probleme o dată cu această lansare. În primul rând este vorba de un posibil virus identificat de compania de securitate F-Secure care afecta o anumită componentă din cadrul Vista, şi anume Monad, înlocuitorul actualului command promt. Răspunsul Microsoft a fost că această componentă nu va fi inclusă în versiunea finală a sistemului de operare. Nici numele ales pentru viitorul sistem de operare nu a scăpat de controverse. Microsoft a fost nevoită să cumpere brandul Vista de la o companie germană, Vista Computer GmbH, şi se pare că acelaşi lucru va trebui să fie făcut şi cu o companie din Statele Unite.

O dată cu Windows Vista beta şi-a făcut apariţia şi varianta beta de Internet Explorer. Printre noutăţile pe care acesta le aduce se numără suportul pentru tab-uri şi RSS, la care se adaugă o serie de îmbunătăţiri la capitolul securitate. Se pare însă că suportul pentru HTML, CSS şi PNG nu este cel mai bun conform testului Acid2, care are ca scop tocmai verificarea capacităţilor browserelor la capitolele respective.

NOUTĂŢI DE LA GOOGLE

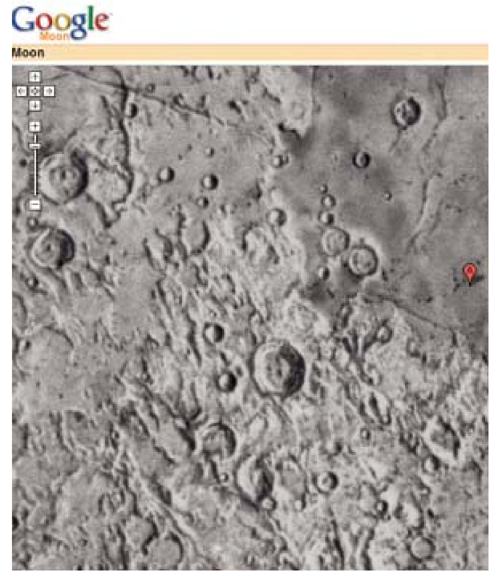
Satelit, mesagerie instant şi suport RSS



Google Earth este programul care permite utilizatorului accesarea imaginilor de înaltă rezoluţie realizate din satelit, fiind posibilă mărire acestora până la nivelul străzilor marilor oraşe. Mai multe informaţii despre acesta veţi găsi în paginile următoare. Însă Google se pare că nu se mulţumeşte cu o singură planetă cartografiată. Nu, nu este vorba de Marte, ci de singurul satelit natural al Terrei, Luna. La adresa http://moon.google.com pot fi accesate imaginile puse la dispoziţia celor de la Google de către NASA. Serviciul a fost lansat cu ocazia celebrării primei aselenizări a omului, iar singurele obiective importante prezente în aceste imagini sunt cele şase locuri în care a aselenizat nava spaţială Apollo.

Google dovedeşte încă o dată că este o companie cu simţul umorului, susţinând, în glumă bineînţeles, că până la cea de-a o suta aniversare a aselenizării care va avea loc în 2069 va implementa şi funcţia local search disponibilă în programul Google Earth, cea care permite locuitorilor continentului nord-american localizarea anumitor magazine, restaurante, instituţii publice etc. Gluma merge şi mai departe. Din cauza rezoluţiei reduse a imaginilor respective, Google a decis ca la cel mai înalt nivel de zoom suprafaţa satelitului să fie înlocuită cu caşcaval.

Pornit de la, dacă se poate spune, un simplu motor de căutare, Google se apropie din ce în ce mai mult de ceea ce înseamnă un portal web. Se pare că următorul pas în acest sens este lansarea unui program de Instant Messaging. Dacă marii săi rivali Yahoo! şi MSN deţin un astfel de produs, de ce nu ar lansa şi Google unul? Deşi nu a fost încă făcut un anunţ oficial, se pare că Google a achiziţionat deja programul Meetro dezvoltat de compania Meetroduction. Practic un anonim pentru



majoritatea utilizatorilor până la această dată, Meetro este o aplicaţie de Instant Messaging care poate lucra cu reţelele AOL, Yahoo! şi ICQ şi care se pare că ar avea în planuri includerea şi altor reţele precum MSN sau Jabber. Ceea ce îl face cu adevărat interesant este principiul proximităţii pe baza căruia funcţionează. Astfel, Meetro găseşte utilizatorii aflaţi în apropiere din punct de vedere geografic, facilitând comunicarea cu vecinii, vechii sau potenţialii prieteni.

Totodată, a fost adăugat suportul RSS pentru Google News. Una dintre cele mai populare surse de ştiri, Google News, va putea furniza cele mai recente informaţii şi prin intermediul fluxurilor RSS. Acestea vor putea fi accesate separat, fiind configurat câte un flux pentru fiecare secţiune importantă: Top Stories, World, Entertainment, Science and Technology, Health şi Sports.

LUPTA PENTRU CUCERIREA TERREI

Microsoft lansează MSN Virtual Earth

După succesul de care s-a bucurat Google Earth, replica celor de la Microsoft era doar o chestiune de timp. Compania care îşi concentrează atenţia asupra viitorului sistem de operare, Windows Vista, se mai ocupă între timp şi de alte proiecte. Recent, cei de la Micorosft au lansat o versiune de test a MSN Visual Earth, corespondentul deja bine-cunoscutului Google Earth. Deşi nu se ridică la nivelul imaginilor oferite de acesta, MSN Visual Earth include o serie de facilităţi interesante. Una dintre acestea este Permalink. Permalink poate fi comparat cu funcţia browserelor prin care se salvează bookmark-uri. În acelaşi mod, această facilitate creează un link unic pentru imaginea activă în browser care poate fi copiat sau expediat prin e-mail. Accesarea link-ului respectiv va afişa aceeaşi zonă şi la exact acelaşi nivel de zoom setat. Locate me este de asemenea o funcţie interesantă, care încearcă să afişeze locaţia calculatorului de la care este accesat serviciul pe baza adresei IP şi cu ajutorul unui control ActiveX.



XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

http://liternet.ro



LiterNet este porţia de cultură de care chiar şi internauţii tineri ar trebui să aibă parte în periplul lor virtual, între un Counter Strike şi o convorbire pe una din reţelele de mesagerie instant. Este un site de pe care se poate face download cărţilor în format electronic şi se pot citi diverse materiale literare precum cronici şi editoriale culturale. De asemenea, este prezentă şi o bogată agendă a evenimentelor culturale.

Hardware



www.powerlabs.org/cdexplode.htm

Nu de puţine ori CD-urile au avut de suferit din cauza vitezelor de rotaţie foarte mari la care sunt supuse de unele unităţi CD-ROM. Se pare că viteza de citire a discurilor optice a atins un prag care, din punct de vedere fizic, va fi greu de depăşit. O vizită la această adresă va descreţi cu siguranţă frunţile multora văzând rezultatele obţinute în urma unor teste mai puţin obişnuite având în vedere CD-urile şi unităţile care le citesc.

Software



www.annoyances.org

Cuvântul Annoyances desemnează, la modul general, lucruri deranjante, supărătoare. Iar în domeniul calculatoarelor acestea sunt din belşug. În ceea ce priveşte software-ul, lucrurile care ne deranjează ţin atât de sistemul de operare, cât şi de diversele programe pe care le folosim. De aceea utilizatorii, începătorii în special, vor găsi deosebit de util acest site care vine să răspundă unei părţi din problemele de care se lovesc.

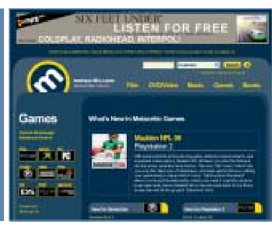
Internet



http://thevirtualbrowser.com

Aşa cum sugerează şi titlul, acest site se doreşte a fi un browser virtual. Deşi pare o denumire puţin pretenţioasă, ideea care stă la bază este simplă. Prin intermediul acestui site, utilizatorii au acces la adresele care, în mod normal, sunt blocate prin firewall sau alte modalităţi. În locul utilizării Adressbar-ului din browser, adresa respectivă trebuie tastată în căsuţa din cadrul acestui site. Sunt disponibile şi o serie de opţiuni precum blocarea scripturilor Java sau a cookie-urilor.

Jocuri



www.metacritic.com/games

Ca să-ţi faci o părere, până la a te decide să cumperi chiar şi un joc, trebuie să te informezi. Este bun, este rău, ce au crezut alţii despre el, fie jurnalişti, fie jucători obişnuiţi. Critica este întotdeauna bună, mai ales când este exprimată statistic sub forma unui scor realizat din toate materialele prezente despre un anumit subiect, indiferent de gen sau de platformă. Scorurile sunt realizate sub forma unei medii ponderate şi nu se referă numai la jocuri, ci şi la muzică, filme, DVD-uri şi cărţi.

FOTOGRAFIE DIGITALĂ

Fotografia digitală implică mai multe aspecte. În afară de cunoştinţele necesare utilizării unui aparat foto digital, pentru a realiza o fotografie bună trebuie cunoscute şi tehnicile de fotografiere valabile pentru o serie întreagă de situaţii.

www.digicamhelp.com

Chiar dacă aparatele foto digitale dispun de un mod automat, acesta se poate dovedi nesatisfăcător în anumite situaţii. De aceea utilizatorii sunt tentaţi să experimenteze şi celelalte moduri de fotografiere pe care le oferă camera lor. Cei care se află la primul contact cu o cameră digitală vor avea dificultăţi în înţelegerea anumitor parametri. Digicamhelp este un site dedicat exact acestei categorii de utilizatori. Explicaţiile sunt clare şi pe înţelesul tuturor, iar articolele au în vedere atât camera propriu-zisă şi accesoriile acesteia, cât şi sfaturi în vederea achiziţionării.

www.photo.net

Photo.net este unul dintre cele mai complete şi apreciate site-uri de fotografie digitală.

Principala atracţie a acestuia o constituie secţiunea galeriilor de fotografii. Orice utilizator înregistrat are posibilitatea încărcării propriilor fotografii şi creării unui aşa-numit portofoliu. Vizitatorii pot comenta şi critica fotografiile în cauză. Pe baza voturilor se stabileşte un clasament al celor mai buni fotografi. Faptul că pot învăţa din criticile aduse propriilor fotografii este un aspect important pentru fotografii amatori.



EXTENSII FIREFOX

CELE MAI BUNE 15

Prin extensii, utilizatorii care au ales Firefox pentru a naviga pe Internet pot aduce o serie de modificări și îmbunătățiri facilităților pe care browser-ul dezvoltat de Mozilla le include.

UNUL DINTRE ATUURILE CARE AU ADUS browser-ului de la Mozilla capitalul de popularitate de care se bucură în prezent constă în suportul pentru extensii. Înainte de Firefox, utilizatorul a fost obișnuit să primească la pachet un set de facilități mai mult sau mai puțin numeroase în cadrul unor browsere precum Internet Explorer, Opera sau altele. Ei bine, acest lucru s-a schimbat o dată cu Firefox. Acesta include doar funcțiile elementare, lăsând la latitudinea utilizatorului instalarea extensiilor care îi oferă exact facilitățile de care are nevoie. Chiar dacă cel mai mare merit pentru dezvoltarea extensiilor aparține creatorilor individuali care nu au nici o legătură cu Mozilla, compania producătoare trebuie felicitată pentru soluția aleasă în acest caz.

EXTENSII PENTRU TOȚI

O definiție a extensiilor ar fi de prisos, cunoscut fiind faptul că utilizatorii de Firefox nu sunt tocmai începători. Aceste extensii acoperă foarte multe arii de utilizare de la managere de download la clienți RSS sau instrumente utile creatorilor de site-uri web. Extensiile pentru Firefox realizează, în principiu, două lucruri: unele îmbunătățesc o serie de funcții deja existente în Firefox, în timp ce altele aduc noi facilități. Utilizând Firefox de o perioadă bună timp, am reușit să ne facem o părere despre multe dintre aceste extensii și am decis să vi le prezentăm pe cele pe care le considerăm cele mai interesante.

TABBED BROWSING

Deși această facilitate este inclusă în Firefox fără ajutorul vreunei extensii, utilitatea pe care o oferă este redusă, lipsind o serie de opțiuni utile. În acest sens, sunt disponibile mai multe extensii care îmbunătățesc funcționalitatea Tabbed Browsing-ului. Deși pentru o perioadă am folosit Tabbrowser Preferences, dezamăgiți de greutatea cu care rula browser-ul după instalarea acestei extensii, am ales să acordăm o șansă extensiei **TabMix,** pe care v-o și recomandăm pentru creșterea funcționalității Tabbed Browsing-ului. Aceasta ne-a oferit majoritatea opțiunilor pe care le urmăream, printre care se numără deschiderea link-urilor lansate din aplicații externe în cadrul unui tab nou (și nu a unei ferestre separate, cum se face în mod normal), deschiderea în cadrul unui tab nou a rezultatelor căutării și a bookmark-urilor, închiderea unui tab printr-un dublu click pe acesta etc. Două dintre cele mai importante facilități pe care TabMix le oferă sunt Undo Close Tabs și Session Saver. Prima dintre acestea oferă posibilitatea redeschiderii tab-urilor închise exact la adresa activă în momentul închiderii. Numărul tab-urilor memorate poate fi configurat de utilizator, iar o dată cu tab-urile respective este salvat și History-ul, utilizatorul având posibilitatea navigării înainte și înapoi în cadrul tab-urilor redeschise. Cea de-a doua facilitate, denumită Session Saver, va salva automat tab-urile active în momentul închiderii browser-ului, astfel încât la viitoarea deschidere vor fi afișate aceleași site-uri. Singura opțiune pe care această extensie nu o oferă, dintre cele pe care le-am urmărit, este posibilitatea trecerii de la un tab la altul (prin intermediul combinației de taste CTRL+TAB) în ordinea utilizării și nu în ordinea în care acestea sunt situate pe Tab Bar. În acest scop, recomandăm instalarea extensiei **LastTab,** care realizează tocmai acest lucru.

AJUTOR PENTRU DOWNLOAD

Firefox dispune de un manager de download, dar funcționalitatea acestuia se rezumă, în principiu, la întreruperea și reluarea download-urilor. De aceea, este recomandată utilizarea unui program specializat în acest sens. Din păcate, majoritatea managerelor sunt optimizate pentru preluarea download-urillor doar din Internet Explorer. **FlashGot** este numele celei mai populare extensii pentru Firefox care face posibilă interceptarea download-urilor de către un manager de download. Cu ajutorul acesteia, download-urile vor putea fi preluate de programe precum ReGet, GetRight, FlashGet sau Free Download Manager.

O altă extensie care se poate dovedi utilă în anumite situații este **Down Them All.** Așa cum

sugerează și numele, cu ajutorul acesteia se pot descărca toate link-urile din cadrul unei pagini. Este posibilă, de asemenea, descărcarea doar a anumitor tipuri de fișiere cu ajutorul filtrului existent. Acesta permite descărcarea sau evitarea descărcării fișierelor care poartă o anumită extensie.

CĂUTARE EFICIENTĂ

Deși pentru unii căsuța care permite realizarea căutărilor cu ajutorul unor motoare precum Goolge se poate dovedi suficientă, și în acest sens extensiile pot aduce un plus de funcționalitate. De exemplu, **Context Search** este o extensie care înlocuiește comanda "Search the Web for" care apare în meniul contextual la selectarea unui cuvânt sau a unor cuvinte, cu un submeniu care permite utilizatorului alegerea motorului cu ajutorul căruia dorește să realizeze căutarea. În mod normal, comanda respectivă ar fi presupus căutarea prin intermediul motorului activ (implicit este selectat Google). **Define Word** este o altă extensie utilă care permite căutarea definițiilor pentru anumiți termeni din diverse domenii. La fel ca și Context Search, Define Word creează un nou submeniu în cadrul meniului contextual care permite căutarea definițiilor în cadrul unor site-uri precum www.dictionary.com, www.wikipedia.org sau www.dict.org.

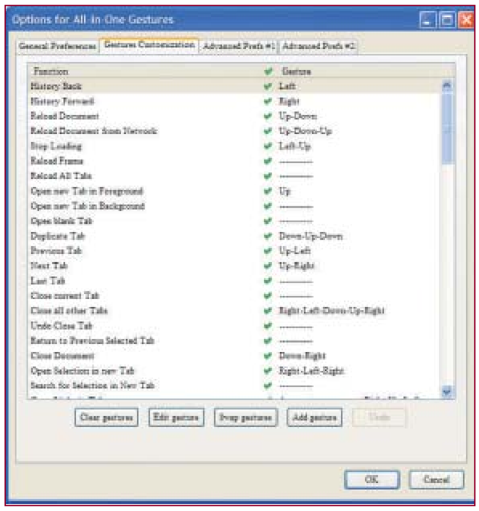
Cei pentru care căutarea pe web este sinonimă cu Google vor aprecia extensii precum **CustomizeGoogle** sau **GooglePreview.** CustomizeGoogle include o serie de funcții interesante, dintre care amintim utilizarea serviciului Google Suggest (aflat în stadiu beta) care realizează autocompletarea cuvintelor tastate, deschiderea directă a imaginilor rezultate în urma căutării cu Google, evitând pagina cu două frame-uri în care sunt afișate atât imaginea în format thumbnail, cât și site-ul care o conține, eliminarea link-urilor sponsorizate etc. GooglePreview adaugă rezultatelor o imagine de dimensiune redusă în care este înfățișată prima pagină a site-ului. Deși este o extensie utilă, GooglePreview s-ar putea să nu fie pe placul utilizatorilor care dispun de conexiuni lente la Internet, din cauza timpilor mari de încărcare a paginilor pe care afișarea imaginilor respective îi presupune.

Deși nu sunt extensii, tot la capitolul căutare pe web merită amintite și add-on-urile prin intermediul cărora se pot apela și alte motoare de căutare sau site-uri pentru găsirea informațiilor. Aceste add-on-uri pot fi găsite la adresa www.mozilla.org/products/firefox/central#central-engines, iar printre site-urile care pot fi adăugate se numără www.wikipedia.org, www.imdb.com și multe altele.

MOUSE GESTURES

Chiar dacă este una dintre cele mai utile facilități ale browserelor moderne, Mozilla a ales să nu includă Mouse Gestures în Firefox, lasându-le în seama extensiilor.

All-in-One Gestures este o extensie care introduce această facilitate și care se va potrivi de minune utilizatorilor obișnuiți cu modul de funcționare al facilității similare din Opera. Gesturile sunt în mare parte aceleași cu cele din Opera, însă este posibilă și chiar facilă modificarea acestora. O opțiune foarte utilă este evidențierea traseului urmat de cursor printr-o linie ale cărei caracteristici (grosime, culoare) pot fi personalizate.



Utilizatorilor care nu au folosit până acum sistemul Mouse Gestures și vor să testeze această facilitate le recomandăm **easyGestures.** Această extensie afișează un meniu de tip Pie la apăsarea butonului din mijloc al mouse-ului, meniu care include cele mai importante comenzi legate de navigare.

OPȚIUNI SUPLIMENTARE

Tot cu ajutorul extensiilor se poate obține accesul la unele opțiuni așa-zis ascunse. De exemplu, editarea meniului contextual. În timp, o dată cu instalarea a numeroase extensii, meniul contextual se aglomerează, ajungând să includă chiar zeci de funcții. Această aglomerare face dificilă localizarea rapidă a unei anumite opțiuni. De aceea, se poate dovedi utilă eliminarea din meniul contextual a funcțiilor pe care utilizatorul le consideră de prisos. În acest scop, poate fi folosită extensia **Menu Editor,** care permite modificarea tuturor meniurilor din Firefox, inclusiv a celui contextual.

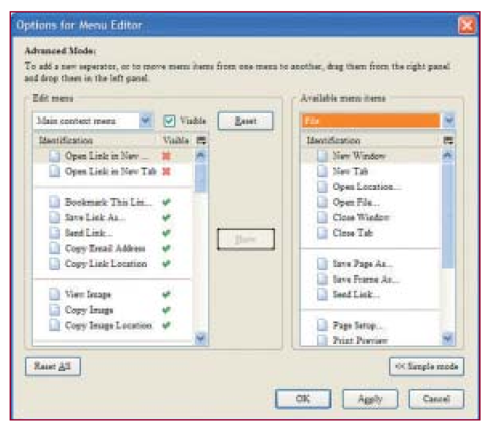
Tot la capitolul opțiuni ascunse poate fi inclusă și extensia **Tweak Network Settings.** După instalarea acesteia, în cadrul meniului Tools își va face apariția o nouă funcție, intitulată Advanced Preferences. Aceasta oferă acces la un număr mare de setări legate de rețea. Printre acestea se numără posibilitatea alegerii numărului de conexiuni simultante la care Firefox poate apela pentru deschiderea site-urilor. Modificarea opțiunilor accesate prin intermediul acestei extensii nu este recomandată utilizatorilor începători, deoarece alegerea unor parametri greșiți poate face browser-ul să funcționeze defectuos sau să înceteze complet să funcționeze.

Deși această extensie a mai fost prezentată cu alte ocazii, nu puteam trece cu vederea mult-apreciata, de unii, **Greasemonkey,** prin intermediul căreia (mai precis prin intermediul scripturilor scrise pentru aceasta) utilizatorii au posibilitatea modificării modului de afișare sau comportamentului paginilor web pe care le vizitează. Blocarea bannerelor publicitare, aplicarea anumitor culori sau efecte de tip mouse over ori ascunderea semnăturilor și avatarurilor din cadrul forumurilor sunt doar câteva dintre aspectele pe care această extensie le poate modifica prin intermediul script-urilor.

CATEGORIA "DIVERSE"

În afara extensiilor care pot fi ușor încadrate într-o anumită categorie, există și foarte multe extensii al căror scop le diferențiază de celelalte. Acesta este și cazul lui **StumbleUpon.** Ideea care stă la baza acestei extensii este simplă: utilizatorii de Firefox, în momentul în care descoperă un site pe care îl consideră interesant, trimit link-ul directorului StumbleUpon. Prin intermediul extensiei cu același nume, utilizatorii au la dispoziție un buton care permite deschiderea aleatorie a site-urilor incluse în directorul StumbleUpon. Fiecare utilizator poate opta doar pentru anumite domenii de interes din cadrul cărora să facă parte site-urile ce vor fi deschise. În acest fel, utilizatorii de Firefox își împărtășesc reciproc experiențele în ceea ce privește navigarea pe web.

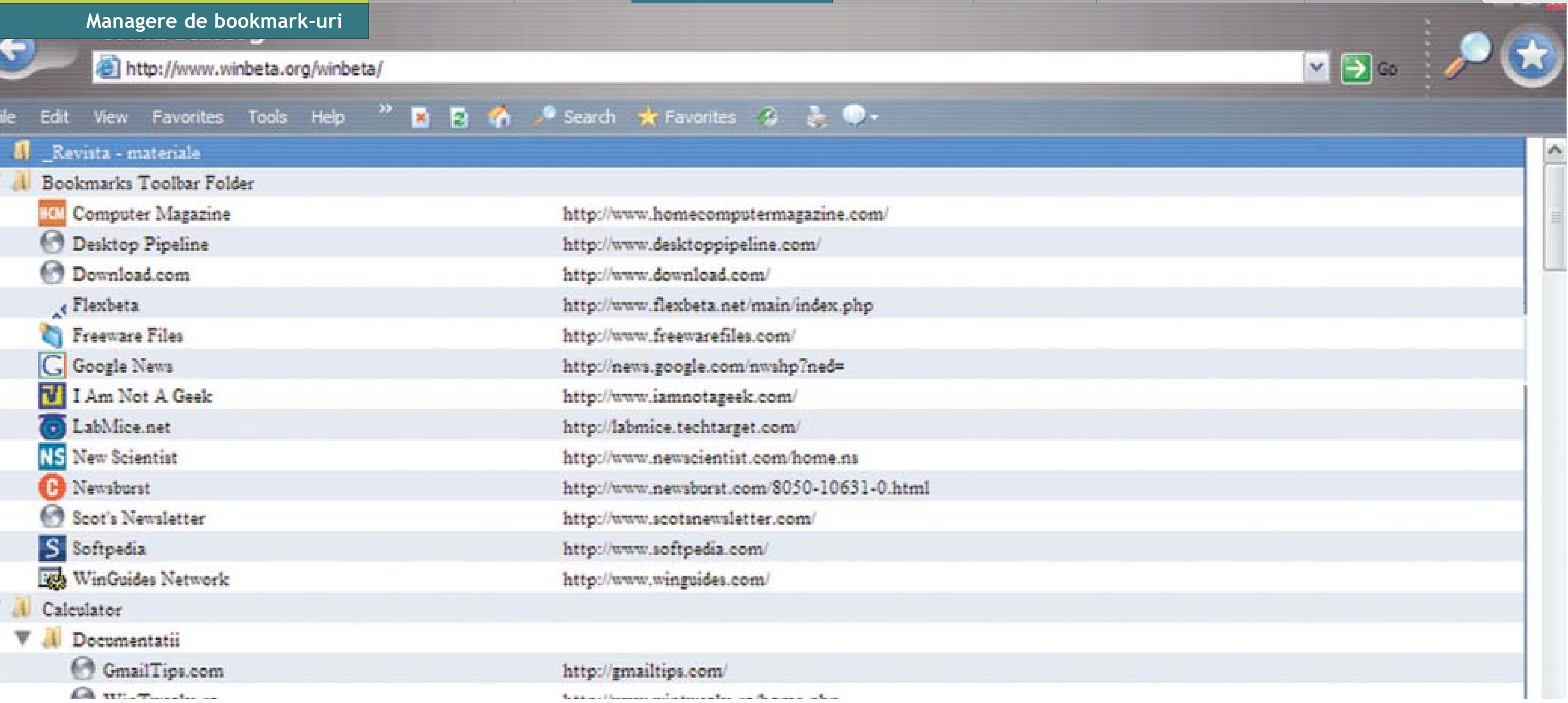
Fanilor Gmail le recomandăm extensia **Gmail Notifier** care, așa cum sugerează și numele, atenționează utilizatorul în momentul în care primește un mesaj nou. Este recomandată instalarea celei mai recente versiuni (la data redactării articolului aceasta era 0.4.3), deoarece variantele anterioare nu mai pot accesa contul de e-mail din cauza schimbării adresei.



CU MĂSURĂ

Utilizatorii de Firefox au la dispoziție un număr foare mare de extensii pe care le pot găsi pe site-ul oficial, https://addons.mozilla.org, dar și la alte adrese. Înainte de instalarea extensiilor, utilizatorul trebuie să ia în calcul faptul că acestea vor duce, eventual, la o rulare ceva mai lentă a browser-ului. Însă, în cele mai multe cazuri, prețul deschiderii greoaie a programului este mic în comparație cu utilitatea pe care aceste extensii o oferă.

Liviu Mihai



MANAGERE DE BOOKMARK-URI

LINK-URI ORDONATE

Orice browser oferă o funcție de salvare a adreselor anumitor site-uri, numai că uneori aceasta se dovedește insuficientă. Alternativa constă într-un manager de bookmark-uri.

INTERNETUL NU SE LIMITEAZĂ LA SITE-URILE pe care le știm și care fac parte din porția de navigare zilnică, așa cum orașul în care locuim nu se rezumă doar la străzile pe care le cunoaștem. Însă la fel cum pentru viața în oraș avem nevoie de o agendă în care să ne notăm diverse adrese și numere de telefon, pentru navigarea pe Internet este necesară o funcție similară unei agende în care să putem salva adresele site-urilor pe care le considerăm utile. Chiar dacă fiecare utilizator știe pe dinafară adresele site-urilor pe care le vizitează frecvent, este practic imposibilă memorarea unui număr foarte mare de adrese, ținând cont și de faptul că unele dintre acestea pot fi destul de lungi și există posibilitatea ca între adresă și informațiile publicate pe site să nu existe o legătură logică. În plus, salvarea adreselor este o soluție care ține și de comoditate, fiind mult mai simplă deschiderea unui site prin intermediul unui buton sau al unui meniu decât tastarea adresei complete ori chiar a unei părți din aceasta (cu ajutorul funcției de autocompletare a adreselor vizitate recent).

Browserele includ o facilitate, denumită fie Bookmarks, fie Favorites, care permite salvarea adreselor site-urilor considerate interesante sau utile. Chiar dacă nu sunt identice, aceste funcții au la bază același principiu de funcționare, indiferent de browser-ul din care fac parte: salvarea adreselor și eventual, pentru mai multă ordine, gruparea acestora în directoare.

O alternativă la clasica facilitate a browserelor o constituie programele denumite generic managere de bookmark-uri. În general, utilizatorii sunt reticenți în ceea ce privește utilizarea unui astfel de program, mulțumindu-se cu funcția oferită de browser-ul folosit. Probabil întrebarea la care ar trebui să le răspundem acestor utilizatori este de ce ar folosi un manager de bookmark-uri în locul funcției din browser. Răspunsul ar fi pentru că acestea oferă, cel puțin unele dintre ele, opțiuni avansate de organizare și gestionare a adreselor respective. Este adevărat că un utilizator care deține, să zicem, o listă de 10 adrese favorite se poate rezuma liniștit la funcția din browser. Însă utilizatorii care au în spate ani lungi de navigare pe Internet și zeci sau poate sute de adrese salvate vor aprecia un manager de bookmark-uri, cu condiția esențială ca acesta să conlucreze bine cu browser-ul folosit.

CUM AM TESTAT

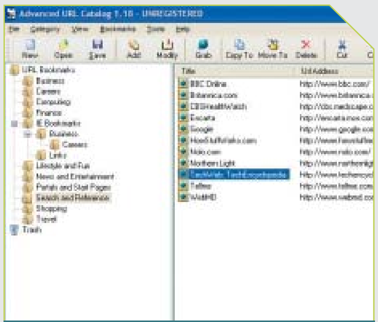
Managerele de bookmark-uri au fost testate pe un sistem cu un procesor Celeron la 2GHz, o memorie RAM de 512MB DDR400, iar nota finală a avut la bază următoarele criterii: funcționalitatea programelor în proporție de 60%, ergononomia acestora în proporție de 25%, iar ultimele 15 procente au fost alocate resurselor și compatibilității aplicațiilor testate.

În ceea ce privește funcționalitatea acestui tip de programe, am împărțit facilitățile urmărite în două categorii: opțiuni care au în vedere gestionarea adreselor și posibilitățile de conlucrare cu cele mai folosite browsere la ora actuală, Internet Explorer, Firefox și Opera.

Referitor la conlucrarea cu cele trei browsere am avut în vedere posibilitățile de import/export a listei de link-uri, precum și capturarea adreselor prezente în Adressbar-ul browserelor sus-menționate. Prezența unui așa-numit DropDown Target am considerat-o de asemenea utilă, în special în cazul programelor care nu conlucrează cu anumite browsere. Această facilitate permite adăugarea unei adrese prin Drag&Drop.

Printre opțiunile avute în vedere pe partea de gestionare a bookmark-urilor s-au numărat verificarea validității adreselor, detectarea și eliminarea duplicatelor, sincronizarea a două liste diferite de adrese, protejarea prin parolă a listelor, posibilitatea salvării informațiilor de login și expedierea prin e-mail a link-urilor. Au fost notate suplimentar aplicațiile care dispun de un browser încorporat și de o listă predefinită de adrese utile.

Liviu Mihai



Producător: **Iordache Daniel**
Web: **www.jordysoft.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 76.35

Advanced URL Catalog 1.18

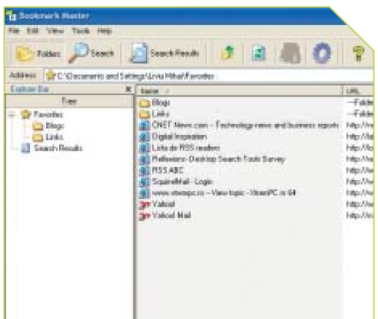
Cu ceva mai multă grijă în ceea ce priveşte implementarea anumitor facilităţi, Advanced URL Catalog ar fi putut fi mai mult decât un program de partea a doua a clasamentului.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

La acest capitol Advanced URL Catalog este unul dintre programele din cadrul testului care stau cel mai bine. Sunt posibile importarea şi exportarea listei de link-uri din cele mai importante browsere, iar aceleaşi operaţiuni au în vedere şi formatele clasice, HTML şi CSV. Funcţia de capturare a link-urilor din Adressbar-ul browserelor, chiar dacă puţin cam lentă, se dovedeşte utilă. Având deschise în acelaşi timp Internet Explorer, Firefox şi Opera, acest program a fost capabil să intercepteze adresele site-urilor active din toate cele trei browsere şi să ne afişeze o listă din care am putut alege link-ul dorit.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Acesta este singurul program din test care a ales să grupeze în cadrul unei singure operaţiuni două funcţii importante precum verificarea validităţii link-urilor şi importarea descrierilor. Poate din această cauză funcţia Verify & Collect Site Information duce uneori la blocarea programului. Am observat că acest lucru survine în cazul selectării unui număr mare de link-uri pentru această operaţiune.



Producător: **BraveWorld Networks**
Web: **www.bookmark-master.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 57.85

Bookmark Master 3.13

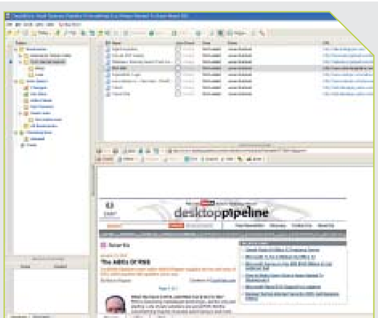
Există o regulă nescrisă care spune că produsele cu nume pompoase urmăresc mai mult să atragă atenţia decât să ofere o funcţionalitate mulţumitoare. Iar Bookmark Master este exemplificarea perfectă a regulii de mai sus. Acesta este unul dintre programele pentru care spaţiul dedicat articolului este mult prea generos.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Bookmark Master nu poate detecta şi captura link-urile din Adressbar-ul browser-ului. Din această cauză, pentru adăugarea site-ului vizitat în lista de adrese preferate, utilizatorul este nevoit să facă uz de copy&paste şi să îl adauge manual în program. De asemenea, opţiunile de importare, respectiv exportare a link-urilor sunt dintre cele mai slabe. Importarea este valabilă doar pentru Internet Explorer şi se face automat la deschiderea programului, în timp ce operaţiunea de exportare a link-urilor nu este posibilă în nici o formă, fie aceasta listă pentru browsere ori fişiere separate.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Nici la acest capitol Bookmark Master nu se prezintă mai bine. Singurele facilităţi care merită menţionate aici sunt importarea metatag-urilor şi posibilitatea verificării link-urilor. Programul mai dispune de o funcţie avansată de căutare care oferă o funcţionalitate destul de ridicată.



Producător: **Dmitry Skormiakov**
Web: **http://activeurls.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 77.70

Check&Get 2.3.1

Chiar dacă îi lipsesc o serie de facilităţi importante, fapt care l-a împiedicat să se claseze pe o poziţie superioară, Check&Get reuşeşte totuşi să ofere o funcţionalitate mulţumitoare. În plus, opţiunile pe care le oferă funcţionează fără reproş.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Check&Get reuşeşte să preia cu succes link-urile din cele mai utilizate browsere. De asemenea, şi funcţia de export este valabilă pentru acestea. Singurul reproş pe care i-l putem aduce la acest capitol se referă la imposibilitatea importării şi exportării adreselor în formatul CSV. Din păcate, programul nu poate captura automat adresele din browser. Pentru a suplini acest lips, Check&Get monitorizează clipboard-ul sistemului de operare şi va fişa meniul de adăugare a adreselor noi de fiecare dată când este copiat un link.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Check&Get s-a dovedit a fi cel mai bun program din cadrul testului în ceea ce priveşte organizarea adreselor favorite. În afară de categoriile şi subcategoriile pe care utilizatorul le poate crea, programul dispune şi de o serie de categorii predefinite. Hot Sites, Auto-Check, Not-Checked, Dead Links sunt o parte dintre categoriile predefinite de care acest program dispune.



Producător: **Resort Labs**
Web: **www.resortlabs.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 83.40

Link Commander 2.5

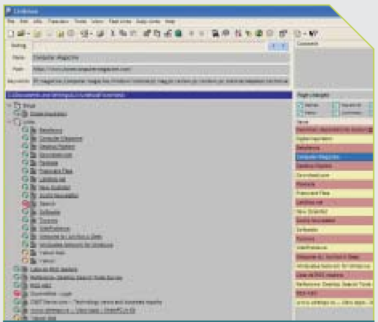
Deşi înainte de testarea propriu-zisă a programelor bănuiam un alt câştigător, Link Commander s-a dovedit a fi cea mai bună alegere pentru salvarea şi organizarea link-urilor către site-urile preferate.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Link Commander poate importa lista de bookmark-uri din cele mai utilizate browsere precum Internet Explorer, Firefox sau Opera. De asemenea, operaţiunea de export din program şi salvare în browser decurge rapid şi fără erori. Lista de adrese poate fi salvată şi în format HTML, dar, din păcate, nu sunt disponibile template-uri pentru generarea fişierului respectiv. Ca şi celelalte programe, şi Link Commander a acordat cea mai mare atenţie browser-ului de la Microsoft, oferind un buton pentru Internet Explorer care permite salvarea adresei active.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Fiind un program cu interfaţă de tip dual-pane, Link Commander simplifică foarte mult realizarea funcţiei de sincronizare a două liste diferite de bookmark-uri. Acest program nu doar că dispune de un browser intern (bazat pe motorul de Internet Explorer), ca alte aplicaţii testate, dar, datorită facilităţii Tabbed Browsing, se pot deschide mai multe site-uri în cadrul aceleiaşi ferestre.



Producător: **Outer Technologies**
Web: **www.outertech.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 82.40

Linkman 6.8

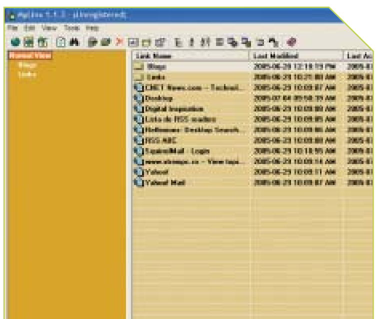
Linkman este programul căruia îi acordam cele mai mare șanse de ocupare a primului loc înaintea testării. Faptul că s-a clasat pe locul doi este rezultatul îmbunătățirilor puține care i-au fost aduse în ultimul timp, funcționalitatea actuală a programului fiind sensibil egală cu cea de acum doi ani.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Exemplul cel mai bun al faptului că Linkman a rămas la aproximativ același nivel din urmă cu câțiva ani este funcția de importare care nu recunoaște decât listele de site-uri favorite din Internet Explorer, Opera și Netscape. Firefox, browserul la modă al acestor vremuri, a fost ignorat de producători. Pe de altă parte, am apreciat faptul că funcția de exportare a adreselor în format HTML nu este implementată superficial, ca în cazul altor programe testate. Utilizatorii au la dispoziție numeroase template-uri care pot fi modificate după bunul plac.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Chiar dacă opțiunile de organizare a adreselor nu sunt excepționale și lipsesc unele facilități, precum expedierea unui link prin e-mail sau vizualizarea site-urilor cu ajutorul unui browser intern, Linkman oferă majoritatea funcțiilor importante, precum salvarea informațiilor de login sau sincronizarea listelor de link-uri.



Producător: **Baxitron**
Web: **www.baxitron.com/mylinx.htm**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 49.85

MyLinx 1.1.3

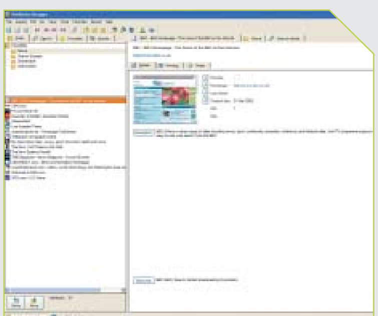
Dacă am spune despre acest program că oferă o funcționalitate redusă, am fi indulgenți. MyLinx nu respectă principiul de bază al acestei categorii de programe, și anume acela de a aduce îmbunătățiri majore modului de gestionare a bookmark-urilor existent în browserele web actuale. Utilizatorii acestui program nu vor beneficia de nici un avantaj în comparație cu funcția Favorites sau Bookmarks din browsere.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Utilizatorii de Firefox și Opera nu pot folosi acest program deoarece MyLinx nu știe să importe decât lista de site-uri favorite din Internet Explorer. Și mai straniu este faptul că acest program nu poate exporta baza de date sub nici o formă, nici măcar pentru Internet Explorer. Cu alte cuvinte, utilizatorul trebuie să fie conștient în momentul în care decide să apeleze la MyLinx că este vorba despre o cooperare în sens unic, dinspre browser spre acest program, viceversa nefiind valabilă.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Singurele facilități care pot fi menționate din acest punct de vedere sunt posibilitatea capturării link-urilor din Adressbar și sortarea acestora. Despre funcții avansate precum verificarea validității adreselor sau eliminarea duplicatelor nici nu poate fi vorba.



Producător: **Weta Software**
Web: **www.wetasoft.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 79.45

NetMarks Manager 3.0

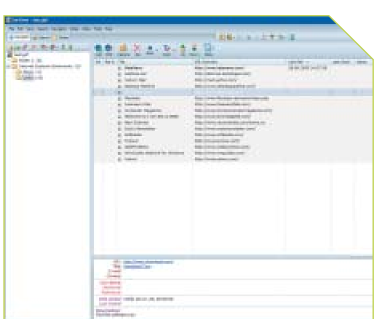
NetMarks Manager este unul dintre cele mai interesante programe testate care, deși este lipsit de unele facilități importante, oferă destule opțiuni originale.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Programul poate importa și exporta cu succes listele de link-uri din și în Internet Explorer și Firefox, nefiind uitate nici formate de fișiere precum HMTL sau CSV. De asemenea, este posibilă capturarea link-urilor din Adressbar, operațiune care decurge în mod automat, utilizatorul fiind doar întrebat dacă dorește sau nu să salveze adresa respectivă.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Deși posibilitățile de organizare nu sunt dintre cele mai bune, site-urile vizitate des vor fi incluse automat în cadrul unei categorii care poartă numle de Popular Links. În cazul în care sunt instalate mai multe browsere, utilizatorul poate alege în care dintre acestea vor fi deschise link-urile, o variantă fiind reprezentată și de browser-ul intern de care acest program dispune. Interesantă, dar destul de neinspirată este metoda aleasă pentru detectarea duplicatelor. Astfel, programul va realiza o căutare în cadrul bazei de date cu ocazia adăugării fiecărui link nou. Acest lucru va duce inevitabil la o pierdere de timp de fiecare dată când va fi adăugat un nou link.



Producător: **GemX Software**
Web: **www.gemx.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 76.85

SurfGem 3.3

Tipic pentru un program de mijlocul clasamentului, SurfGem este un program mediocru, care pe de o parte oferă o serie de funcții utile, iar pe de altă parte este lipsit de facilități elementare pentru această categorie de aplicații.

CONLUCRARE CU BROWSERELE

Din păcate, SurfGem nu poate importa adresele site-urilor preferate din Firefox. În schimb, importul din Internet Explorer și Opera decurge fără reproș. Pe partea de export a bazei de date acest program se prezintă foarte slab, neputând realiza funcția în cauză pentru nici unul din browserele sus-menționate, ci doar în format HTML. De asemenea, SurfGem nu este capabil să captureze link-urile din Adressbar.

GESTIONAREA LINK-URILOR

Ne-a impresionat la această aplicație multitudinea de opțiuni prin care pot fi evidențiate anumite adrese. Marcarea ca important, atribuirea unui rating sau a unei pictograme ori aplicarea unei anumite culori sunt doar o parte a opțiunilor pe care utilizatorul le are la dispoziție în acest sens. În afară de acestea, pentru fiecare adresă din baza de date a programului pot fi create notițe și salvate imagini în miniatură a primei pagini a site-ului.

Gestionarea online a bookmark-urilor

Browserele actuale nu oferă tocmai cele mai complexe și complete funcții de organizare a link-urilor către site-urile favorite. Însă pentru utilizatorii cu mai puține pretenții și acestea se dovedesc suficiente. Managerele de bookmark-uri reprezintă o alternativă viabilă care oferă numeroase funcții utile și opțiuni superioare de organizare a acestora. O alterntivă mai puțin cunoscută și folosită este posibilitatea salvării online a bookmark-urilor. Mulți se vor întreba ce motive ar avea să apeleze la salvarea online a bookmark-urilor. Ei bine, este vorba de sincronizare. Prin intermediul unui site care permite salvarea online a bookmark-urilor, utilizatorul are posibilitatea sincronizării listelor de adrese favorite între două browsere instalate pe calculatoare diferite. În acest scop, se poate alege unul din numeroasele site-uri care oferă, sub o formă sau alta, această opțiune.

http://murl.com

Acest site cu nume bizar nu oferă din păcate funcție de sincronizare. Deși poate importa adresele din Internet Explorer și Firefox, site-ul în cauză nu permite și exportarea acestora. Acest lucru îi va obliga pe cei care aleg să



apeleze la serviciile acestui site să îl viziteze frecvent pentru a accesa link-urile salvate. În schimb, organizarea bookmark-urilor nu ridică nici o problemă, putând fi realizate operațiuni elementare precum crearea și redenumirea directoarelor, dar și alte funcții utile precum căutarea unei anumite adrese ori expedierea prin e-mail a link-urilor.

Pe lângă gestionarea bookmark-urilor, Murl oferă și unele funcții accesorii precum un calendar și posibilitatea salvării unor notițe.

www.spurl.net

Utilizarea serviciilor gratuite oferite de acest site presupune crearea unui cont. Această operațiune este urmată de descărcarea și instalarea unui program al cărui rol este acela de a realiza accesul automat la contul creat în momentul în care este accesat site-ul cu pricina. În afară de Internet Explorer și Firefox, este posibilă și importarea bookmark-urilor din Opera. De asemenea, și exportul este valabil pentru aceleași browsere. O problemă pe care utilizarea facilităților oferite de acest site o ridică este timpul de până la 24 de ore pe care îl presupune afișarea bookmark-urilor proaspăt importate. Proprietarii site-ului scuză această întârziere prin încercarea de evitare a suprasolicitării serverului. O facilitate interesantă pentru un astfel de serviciu este suportul RSS prin intermediul căruia oricine poate avea acces la link-urile salvate de un anumit utilizator. Prin intermediul fluxurilor RSS pot fi acesate cele mai recente și mai des accesate bookmark-uri.



www.linkagogo.com

O opțiune care merită luată în calcul este și Linkagogo.com. Acesta, pe



lângă toate facilitățile oferite de celelalte site-uri, pune la dispoziția utilizatorilor multiple opțiuni de personalizare a paginii care conține link-urile, fiind disponibile un număr destul de mare de teme. În plus, bookmark-urile salvate sunt publice, putând fi accesate de către oricine, fapt care face din acest site un izvor important de link-uri interesante.

Cei care au cont pe Yahoo! pot folosi Yahoo! Bookmarks, serviciu care poate fi accesat fie separat, fie în cadrul paginii My Yahoo!. Prin intermediul serviciului menționat pot fi realizate operațiunile obișnuite de adăugare, organizare, importare și exportare a bookmark-urilor, aceasta din urmă fiind adăugată chiar recent.

	Link Commander 2.5	Linkman 6.8	NetMarks Manager 3.0	Check&Get 2.3.1	SurfGem 3.3	Advanced URL Catalog 1.18	Bookmark Master 3.13	MyLinx 1.1.3
Producător	Resort Labs	Outer Technologies	Weta Software	Dmitry Skormiakov	GemX Software	Iordache Daniel	BraveWorld Networks	Baxitron
Web	www.resortlabs.com	www.outertech.com	www.wetasoft.com	http://activeurls.com	www.gemx.com	www.jordysoft.com	www.bookmark-master.com	www.baxitron.com
Tip licență	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Freeware	Shareware
Opțiuni								
Capturarea link-urilor din Adressbar	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Toolbar Internet Explorer	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
DropDown Target	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Funcție avansată de căutare	5/5	4/5	5/5	1/3	5/5	3/5	4/5	3/5
Sortarea link-urilor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Funcție de sincronizare	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Verificarea validității link-urilor	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Detectare și eliminare duplicate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Atribuire rating	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Protejarea listei prin parolă	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Expediere prin e-mail	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Importarea automată a descrierilor (metatag)	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Posibilități de organizare	3/5	3/5	2/5	5/5	4/5	3/5	2/5	1/5
Salvarea informațiilor de login	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Browser integrat	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Lista predefinită de link-uri	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Capacități importare/exportare bookmarks								
Import/export Internet Explorer	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Da/Nu	Da/Nu
Import/export Opera	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu
Import/export Firefox	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu
Import/export CSV	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu
Import/export HTML	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu
Template-uri HTML	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Note								
Funcționalitate	86	84	81	80	78	79	54	42
Resurse și compatibilitate	82	81	79	73	72	68	68	66
Ergonomie	78	80	76	75	77	75	61	59
Verdict	83.40	82.40	79.45	77.70	76.85	76.35	57.85	49.85

Str. Al. Puskin 18, Etaj 1, București 1, Tel: 021-316.81.84

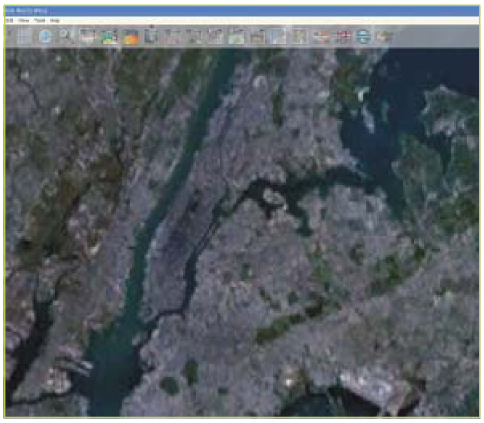


LECŢIA DE GEOGRAFIE
GOOGLE VS NASA

Celei mai noi tehnologii puse în valoare de programe special create în acest sens pot constitui o sursă importantă şi în acelaşi timp gratuită de informaţii pentru pasionaţii de geografie şi nu numai.

ÎN CLASA A PATRA, LA GRANIŢA DINTRE DICTATURĂ şi democraţie, geografia era una dintre puţinele materii preferate ale unui elev mai bun decât media reflectată de catalog. În acea perioadă, geografia era una dintre cele mai dinamice ştiinţe, fiind nevoită să ţină pasul cu numeroasele modificări de graniţe care şi-au avut cauza în schimbările de regim politic. La ora de geografie, toţi elevii stăteau cuminţi cu câte un atlas la fiecare bancă, încercând curioşi să găsească graniţele noilor state rezultate în urma căderii Uniunii Sovietice şi a Republicii Federale a Iugoslaviei de la acea vreme. Atlasurile cu coperţi cartonate nu erau tocmai cele mai ieftine materiale şcolare, motiv pentru care mulţi elevi trebuiau să regăsească liniile de graniţă în paginile mâzgălite şi şifonate de fraţii mai mari. Acelaşi scenariu se repeta şi acasă, cand elevii îşi învăţau lecţia cu atlasul sau harta în faţă. Elevul modern are calculator, are Internet şi mai are şi Google. În aceste condiţii, lecţia de geografie devine o joacă pentru elevii de gimnaziu şi nu numai. Având la dispoziţie aceleaşi instrumente, adulţii ajung să îşi descopere o nouă pasiune: geografia.

Însă subiectul acestui articol nu îl constituie atlasurile digitale precum Britannica sau Encarta, programe care pot fi considerate deja clasice în acest domeniu şi care nu se rezumă doar la geografie. Cea mai nouă tendinţă în domeniu constă în imaginile obţinute cu ajutorul sateliţilor. Primul nume care ne vine în minte când este vorba de imagini ale Pământului luate din satelit este, bineînţeles, NASA. Compania Spaţială Americană, pe numele ei complet National Aeronautics and Space Administration, are la dispoziţie toate resursele şi instrumentele necesare pentru a obţine aceste imagini. NASA World Wind este numele programului pe care compania americană îl pune gratuit la dispoziţia utilizatorilor pentru a putea vedea cum arată Pământul din satelit. NASA nu este singura care oferă un astfel de program. Fără a-şi trimite propriii sateliţi să orbiteze în jurul Terrei, compania prezentă în mai toate domeniile în



ultima vreme, Google, oferă la rândul ei propriul program cu imagini luate din satelit. Google Earth este unul dintre programele despre care se vorbeşte foarte mult pe Internet la ora actuală. Atenţia pe care a reuşit să o capteze i-a determinat pe cei de la Microsoft să demareze lucrările la propriul program, care se va numi MSN Virtual Earth, dar a cărui dată de lansare nu este cunoscută deocamdată.

În aceste condiţii, articolul de faţă se va concentra asupra celor două programe oferite de NASA şi Google. Trebuie spus că pentru a rula în condiţii optime aceste programe necesită resurse hardware importante. Un procesor AMD sau Intel de 2400GHz, 512MB RAM, 2GB spaţiu pe harddisk, o placă video cu 32MB RAM şi un monitor care să suporte rezoluţia 1280x1024 sunt condiţiile recomandate de Google pentru a putea rula în condiţii optime Google Earth. De cealaltă parte, NASA World Wind are aceleaşi cerinţe, cu excepţia procesorului, care poate fi şi doar de 1GHz. La toate aceste cerinţe se adaugă şi o conexiune rapidă la Internet.

NASA WORLD WIND

Programul oferit de Compania Spaţială Americană ajută utilizatorul să-şi facă o idee despre cum arată Pământul din satelit. Pe cei care aşteptau ca acest program să le ofere imagini la rezoluţii mari, la nivelul străzilor, va trebui să-i

dezamăgim. Deşi poate oferi imagini capturate de mai mulţi sateliţi, NASA World Wind este suficient doar pentru evidenţierea formelor de relief.

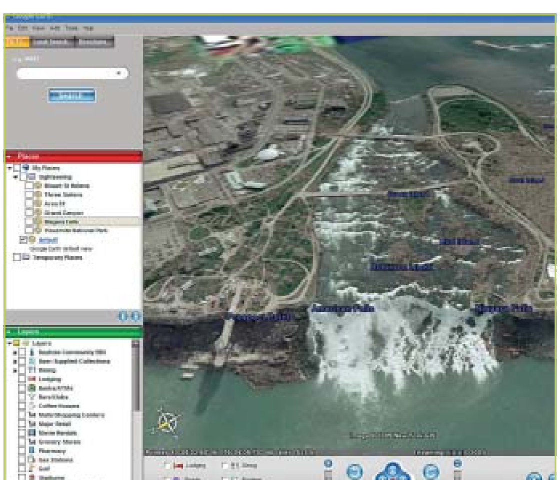
Navigarea începe de la imaginea globului pământesc la dimensiunea maximă permisă de fereastra programului. De la acest nivel, utilizatorul poate mări apropiindu-se treptat de nivelul suprafeţei terestre. Operaţiunile de mărire (Zoom In) şi micşorare (Zoom Out) a imaginilor se realizează cu ajutorul rotiţei de scroll a mouse-ului. Imaginile sunt încărcate de pe serverele NASA pe parcursul navigării şi rotirii globului, iar până la încărcarea completă a imaginilor este afişat simbolul satelitului folosit.

Imaginile oferite de NASA World Wind nu sunt suficient de clare în cazul măririi până la nivelul oraşelor, dar sunt suficiente unui utilizator care urmăreşte să-şi facă o impresie despre formele de relief ale Terrei. În afară de imaginile propriu-zise, programul oferă şi o serie de informaţii suplimentare sub forma layerelor, care pot lua forma numelor de ţări, oraşe sau diverse alte locuri importante (piramidele egiptene, Turnul Eiffel sau Cascada Niagara), graniţelor politice etc. Foarte util se va dovedi instrumentul Place Finder, cu ajutorul cărora se vor putea găsi rapid anumite locaţii geografice. Cei care vor fi curioşi să vadă cum se prezintă România vor fi din nou dezamăgiţi să constate că nici un oraş nu este vizibil, iar Bucureştiul este prezent doar cu numele.

În concluzie, NASA World Wind este un program util doar în scopul vizualizării formelor de relief, principalul său handicap fiind lipsa imaginilor de joasă altitudine. Iar prin joasă altitudine nu înţelegem observarea celor mai neînsemnate amănunte de la nivelul solului, ci măcar o schiţare o aglomerărilor urbane.

GOOGLE EARTH

Google Earth este rezultatul cumpărării de către Google, în octombrie 2004, a companiei Keyhole, deţinătoarea programului cu acelaşi nume care, ca şi acum, apela la fotografii realizate de sateliţi şi din avioane pentru a oferi o imagine cât mai detaliată a Pământului. Iniţial, Google a intenţionat să ofere acest program doar în cadrul facilităţii Google Local a propriului motor de căutare, prin intermediul căreia cetăţenii americani şi canadieni să poată obţine informaţii utile în viaţa de zi cu zi, cum ar fi adresele anumitor instituţii sau magazine ori direcţii pentru transport. Tot oraşele Statelor Unite erau singurele vizate pentru imagini de înaltă rezoluţie. Cu timpul însă, şi alte oraşe importante, precum Londra,





Barcelona, Berlin şi chiar (sau poate mai ales) Bagdad, au ajuns să beneficieze de aceste imagini de înaltă rezoluţie. Aceasta ar fi una dintre cele mai importante deosebiri faţă de programul oferit de NASA. O alta ar fi gradul ceva mai redus de resurse pe care le ocupă în comparaţie cu NASA World Wind.

Unul dintre primele aspecte pe care le-am remarcat la acest program este efectul de navigare. Selectarea unei anumite locaţii geografice prin dublu click generează un efect de zbor lin şi în acelaşi timp abrupt, timp în care se realizează mărirea imaginii. Totodată, utilizatorul are libertatea de a-şi alege unghiul de vizionare a imaginilor. Această operaţiune se realizează într-un mod asemănător anumitor jocuri, şi anume prin apăsarea rotiţei de scroll şi mişcarea mouse-ului. Însă, nefiind vorba de fotografii tridimensionale, vizionarea din alt unghi decât cel implicit duce la deformarea obiectelor din imagine.

La fel ca şi programul de la NASA, şi în acest caz imaginile sunt încărcate de pe server la fiecare mutare a camerei sau mărire/micşorare a imaginii. Astfel, în cazul măriri imaginii, de exemplu, sunt necesare câteva secunde (în funcţie de viteza conexiunii) pentru ca aceasta să atingă nivelul maxim de claritate. Interesant este şi faptul că încărcarea imaginilor se face în avans pentru zonele adiacente perimetrului vizionat. De asemenea, utilizatorul poate aloca spaţiu pe harddisk pentru salvarea imaginilor în cache. În acest fel, o viitoare vizionare a aceluiaşi perimetru va folosi imaginile deja descărcate. Utilizatorul poate atribui un Placemark unei anumite zone de pe glob cu ajutorul căruia se poate naviga rapid spre zona respectivă. Norocoşii cetăţeni ai Statelor Unite şi Canadei pot afla rapid care este cel mai scurt traseu dintre două puncte ale aceluiaşi oraş. Acestor facilităţi li se adaugă, bineînţeles, o mulţime de alte informaţii, cum ar fi magazine, instituţii, stadioane, date meteorologice, statistici criminologice, clădiri tridimensionale etc.

Ţinând cont de toate aceste facilităţi şi mai ales de rezoluţia mai mare a imaginilor, Google Earth este superior corespondentului său, NASA World Wind.

ALTERNATIVE

Google Earth şi NASA World Wind sunt programe de top în această categorie software. Însă nu sunt singurele. EarthBrowser şi Motherplanet Earth Explorer sunt două alternative pe care le puteţi găsi pe DVD-ul XtremPC şi care, chiar dacă nu se ridică la înălţimea acestora, merită încercate.

Liviu Mihai

Eovia Hexagon

Modelare pentru începători

EOVIA ESTE O FIRMĂ CUNOSCUTĂ ÎN PRINCIPAL pentru programul de modelare Amapi, care, deși destul de performant, mai ales pe partea de curbe NURBS, nu a reușit să se impună niciodată pe piață, rămânând în stadiul de produs de nișă. Cei de la Eovia au încercat să-și crească cota de piață achiziționând Carrara de la Metacreations. Strategia nu a avut un succes răsunător, ca dovadă, patru versiuni mai târziu, Cararra este un pachet 3D care oferă un bun raport calitate/preț, dar care este chiar mai puțin cunoscut decât Cinema 4D sau TrueSpace.

Cel mai recent produs al companiei este Hexagon, un program de modelare care se vrea o variantă lite a Carrara, dedicat doar modelării, fără posibilități de randare sau animație și doar cu un set minimal de instrumente pentru texturare.

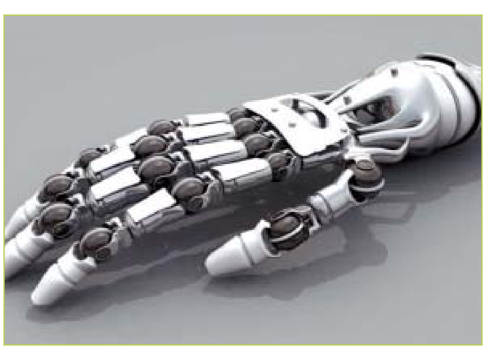


Încă din primul moment am fost impresionat de interfață, care este foarte prietenoasă și flexibilă. Indiferent dacă ați folosit alt program 3D înainte sau este prima oară când utilizați așa ceva, interfața din Hexagon vă va fi imediat familiară, chiar și fără să treceți prin scurtul tutorial inclus în program. Singurul lucru care m-a deranjat a fost legat de manevrarea camerei, care nu este atât de fiabilă pe cât mi-aș fi dorit, și de faptul că "Validate" apare în câteva locuri în loc de "OK", însă în principiu Hexagon capătă o bilă albă în domeniul GUI.

Chiar și mediul de lucru, care este o "cutie" semideschisă ce mi-a adus aminte de vechiul RayDream Studio, se dovedește o alegere potrivită, mai ales pentru că obiectele pe care le creați și operațiile pe care le aplicați sunt definite de linii de ghidaj ușor de identificat pe cei trei pereți laterali, care sunt de fapt reprezentări ale planurilor XY, YZ și XZ. Dacă nu vă place să lucrați într-o fereastră tip perspectivă, fiți liniștiți, un mod de lucru cu ferestre multiple este disponibil la un click de mouse distanță.

Pentru interacțiunea cu modelul, Eovia a ales abordarea clasică bazată pe manipulatori (deplasare, rotație, scalare), dar are și un manipulator universal, ca în Silo sau Modo.

Hexagon nu duce lipsă nici de facilități gen paint selection, selection highlighting și auto-selection type, deci se poate spune că ține pasul din acest punct de vedere cu restul concurenților de pe piața deja aglomerată a programelor de modelare. Alte opțiuni de ultimă generație care mai sunt introduse sunt isolines (aproximarea cage-ului de control al meșei prin curbe pe model), custom working plane (un plan definit de utilizator în afară de clasicul XYZ) și geometria dinamică.



Geometria dinamică este o opțiune interesantă în teorie și înseamnă că anumite caracteristici ale obiectului pot fi modificate și după ce obiectul a fost transformat cu o serie de operatori, iar ierarhia acestor operatori este și ea flexibilă, ordinea lor putând fi schimbată și parametrii lor modificați.

Acest lucru este posibil pentru că Hexagon ține minte pașii parcurși în construcția unui obiect și îi poate recrea luând în calcul eventualele modificări. Un alt program în care am mai văzut această opțiune este SideFx Houdini, dar costă de vreo 30 de ori mai mult.

Geometria dinamică este foarte utilă atât timp cât stați departe de modelarea organică. Dacă modelați scaune, case sau alte forme relativ regulate, este OK, dar în momentul în care începeți să trageți de vertecși și să secționați poligoane utilitatea geometriei dinamice scade considerabil. Este totuși un avantaj care nu poate fi negat față de alte programe de același gen, cum este Silo.

Hexagon se situează în segmentul high end al programelor de modelare și pentru că include facilități de desenare de linii și curbe vectoriale care apoi pot fi folosite pentru a genera suprafețe prin lofting, ceea ce nu se poate face în Wings 3D de exemplu. Silo și Modo au și ele această opțiune.

Pe partea de modelare poligonală propriu-zisă, găsim opțiuni de tip Loop, Ring, Move Along Edge, Extrude Edge, Connect, Tweak și altele care au devenit nelipsite din setul de unelte al unui modelator în ultima vreme. Merită menționat că instrumente gen Sweep, Bend și Twist funcționează mai intuitiv în Hexagon decât în alte programe. De fapt, toată această intuitivitate și ușurința în utilizare mă fac să cred că Hexagon este țintit mai degrabă către un public amator, pentru care modelarea 3D este un hobby, decât pentru semiprofesioniști și profesioniști, care ar prefera un program mai complex, chiar dacă are o curbă de învățare mai abruptă.

Hexagon include chiar și facilități (destul de primitive) de texturare, dar implementarea nu se compară cu un set dedicat de instrumente cum putem găsi în alte programe. Comparat cu Nevercenter Silo, de exemplu, care costă mai puțin de jumătate din prețul Hexagon, softul celor de la Eovia nu iese în evidență decât cel mult prin ușurința în utilizare. Pentru un începător poate fi o alegere bună, dar un pasionat de modelarea 3D are numeroase alternative mai bune: Nendo s-a reîntors în varianta 1.5, Wings3D își continuă lent dezvoltarea, Modo încă mai face furori iar mai sus numitul Silo se va lansa în curând în variantă 2.0. Hexagon se va pierde inevitabil în mulțime.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător	Eovia
Web	http://www.eovia.com/products/hexagon/

Detalii

Versiune	-
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video DX 8
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (249$)

Evaluare generală

+ suport larg de formate video
+ lucrul cu proiecte
+ previzualizarea proiectelor
- nu se poate seta calitatea clipurilor MPEG-4

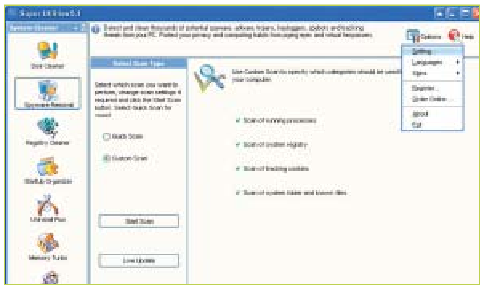
Verdict

Ușor de utilizat, dar destul de banal

★ ★ ★ ☆ ☆

Colecţie utilitare

Super Utilities Pro 5.1



Super Utilities Pro se doreşte a fi o soluţie all-in-one pentru întreţinerea, protecţia şi sporirea performanţelor calculatorului. Acest lucru este realizat cu ajutorul celor 27 de instrumente înglobate într-o interfaţă grafică simplă şi uşor de utilizat.

SIMPLU ŞI EFICIENT

Pentru a putea găsi cu uşurinţă aplicaţiile dorite şi pentru a înlesni şi mai mult munca utilizatorului, cele 27 de instrumente sunt împărţite în patru mari categorii: System Cleaner, Privacy Protector, System Maintenance şi Special Tools. Printre acestea regăsim Super Undelete, cu ajutorul căruia puteţi recupera fişierele şterse, chiar dacă aţi golit Recycle Bin-ul (din păcate, nu permite recuperarea fişierelor de pe partiţiile NTFS). Spyware Removal detectează şi înlătură programele de tip spyware, adware, spybots etc. Cu Driver Backup puteţi realiza o copie de siguranţă a tuturor driverelor din sistem, copie extrem de folositoare în cazul în care apar blocări ale calculatorului sau dacă doriţi să reinstalaţi sistemului de operare. Uninstall Plus vă oferă informaţii despre toate aplicaţiile instalate în sistem, permite dezinstalarea acestora sau ascunderea lor pentru a evita o dezinstalare accidentală (de exemplu, a update-urilor sistemului de operare). Lista instrumentelor incluse continuă, dacă vreţi să o aflaţi în întregime puteţi instala programul, se găseşte pe CD şi DVD.

CONCLUZIE

Deşi la prima vedere pare un program complet cu ajutorul căruia puteţi întreţine un PC, în anumite aplicaţii se simte lipsa unor opţiuni avansate de configurare sau scanare. Totul este foarte simplu şi la îndemâna oricărui utilizator, colecţia fiind destinată în special celor cu puţină experienţă în domeniul PC-urilor.

Contact	
Producător	SuperLogix
Web	www.superlogix.net
Detalii	
Versiune	5.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (45.95$)

Evaluare generală

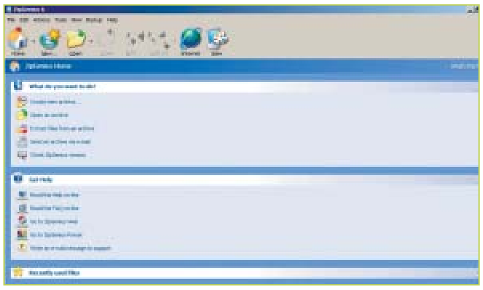
+ usor de utilizat
+ protecţie cu parolă pentru accesul neautorizat
+ număr mare de instrumente incluse
- lipsa unor opţiuni avansate

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Arhivator

ZipGenius 6.0



Un geniu al arhivelor ar fi traducerea în română a lui ZipGenius, şi aşa şi este într-o oarecare măsură. Cu o interfaţă asemănătoare cu cea a lui WinZIP, ZipGenius oferă suport pentru majoritatea formatelor de arhive cunoscute, printre care se regăsesc ZIP, CZIP (fişiere .zip criptate), RAR, ACE şi chiar imagini în format ISO, NRG sau CMI.

ŞTIE TOT

ZipGenius oferă opţiuni avansate de arhivare şi dezarhivare, precum suportul pentru scanarea arhivelor cu un antivirus sau a fişierelor care sunt arhivate, protejarea cu parolă a arhivelor create şi a history-ului, criptarea arhivelor prin patru metode diferite (CryptoZip, Twofish, Rijandael (AES) şi BlowFish), adăugarea în arhivă de fişiere multiple sortate pe baza extensiei şi/sau a numelui, divizarea unei arhive în arhive multiple de dimensiuni fixe (250KB, 1,44MB, 650MB, 700MB sau cu dimensiune stabilită de utilizator). Pot fi create descrieri cu conţinutul arhivelor şi se poate adăuga semnătura celui care le-a creat. În meniul contextual din Windows sunt integrate doar acele opţiuni selectate de utilizator (probabil majoritatea le vor selecta doar pe cele mai utile, ca "Extract to..." şi "Add to archive"). O altă opţiune extrem de interesantă este aceeea de back-up al unor directoare (Favorites, Fonts, My Music etc.), a profilelor din Mozilla Firefox şi ThunderBird sau pentru Windows Address book.

COMPRESIE

Cu o rată de compresie mai mică decât cele ale clasicelor WinRAR sau WinZIP, ZipGenius stă mai prost la acest capitol, dar una peste alta este un program care poate satisface pretenţiile oricărui utilizator obişnuit şi care iese în evidenţă prin multitudinea de opţiuni oferite. Fiind şi gratuit, micile sale imperfecţiuni pot fi iertate.

Contact	
Producător	M.Dev Software
Web	www.zipgenius.it
Detalii	
Versiune	6.0.2.1030A
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

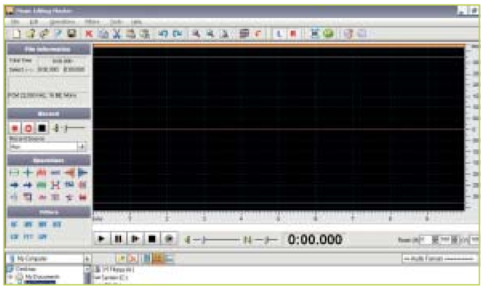
+ oferă suport pentru multe formate de fişiere
+ opţiune de backup pentru directoare
+ criptarea arhivelor prin patru metode diferite
- rata de compresie nesatisfăcătoare

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Editor Audio

Music Editing Master 4.2



Dacă doriţi un program simplist cu ajutorul căruia să înregistraţi sau să editaţi fişiere audio, Music Editing Master poate fi soluţia ideală dacă sunteţi un începător în acest domeniu. Programul dispune de o interfaţă nu tocmai atrăgătoare, dar funcţională, în fereastra principală fiind plasate cele mai importante funcţii de care dispune.

EDITARE SIMPLĂ

Music Editing Master oferă suport pentru majoritatea formatelor audio şi permite extragerea pistelor audio din fişierele video. Odată deschis sau importat fişierul audio, se pot aplica asupra acestuia diverse filtre, ca BPF (filtru trece bandă - permite trecerea sunetelor care se află intr-o anumită gamă de frecvenţe), HPF (filtru trece sus - permite trecerea de filtru a sunetelor ce depăşesc o anumită frecvenţă) şi se pot efectua diverse operaţii simple, precum amplificare, fade in, fade out, normalizare, delay, reverse etc. Printre funcţiile interesante ale acestui editor ar fi aceea de conversie a unui fişier-text sau a unui text preintrodus în voce şi posibilitatea de creare a CD-urilor audio direct din interfaţa programului. Music Editing Master conţine şi un modul de înregistrare audio din diverse surse externe.

CREAT PENTRU ÎNCEPĂTORI

Dacă dorim, spre exemplu, să modificăm destul de des parametrul unui filtru (fiecărei operaţii/filtru i se poate modifica doar ponderea, alte setări lipsind cu desăvârşire) suntem nevoiţi să parcurgem de fiecare dată etapele File->Option->Operation Depth, ceea ce îngreunează lucrul foarte mult. Programul oferă şi posibilitatea de creare a CD-urilor sau DVD-urilor de date, cu toate că această facilitate nu-şi găseşte locul într-un astfel de program. Totuşi, Music Editing Master poate fi considerat o soluţie viabilă.

Contact	
Producător	DanDans Digital Media
Web	www.dandans.com
Detalii	
Versiune	4.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39.95$)

Evaluare generală

+ acces facil la funcţiile principale
+ permite crearea CD-urilor audio
- lucrul greoi la schimbarea parametrilor funcţiilor incluse
- interfaţă puţin prietenoasă

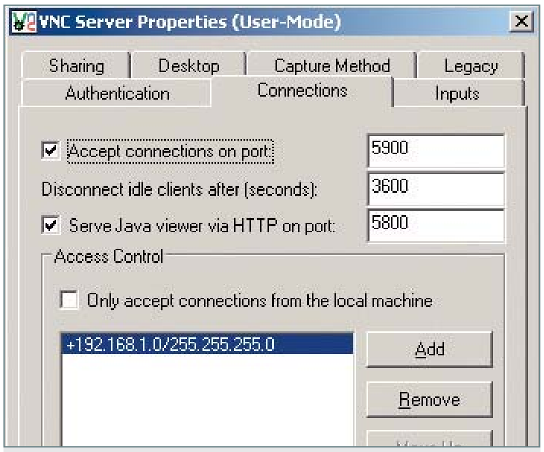
Verdict

★ ★ ★ ★ ★

CUM SĂ...

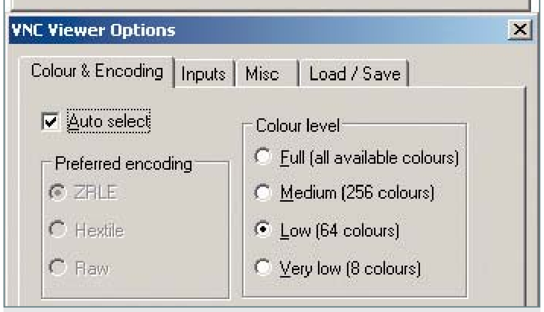
ÎŢI CONTROLEZI PC-UL DE LA DISTANŢĂ

Utilitatea acestei practici se regăseşte în diferite domenii, punând la dispoziţie informaţiile şi resursele unui calculator aflat în altă locaţie faţă de cea de unde se face accesul prin controlarea imaginii dekstop-ului, folosind tastatura şi mouse-ul calculatorului-client.



➲ Fereastra Access Control are eliminată intrarea "+" ce oferă accesul de la orice IP. În cazul de faţă conectarea se face din clasa de IP-uri 192.168.1.x.





➲ Pentru conexiunile slabe se recomandă reducerea numărului de culori.



➲ Rezultatul unei legături realizate într-o reţea locală.

UTILIZAREA ŞI ADMINISTRAREA CALCULATORULUI

de la distanţă se realizează prin intermediul conexiunii la Internet sau de pe alt sistem din reţeaua locală. Fie că este vorba de calculatorul personal de acasă, fie de un server, imaginea afişată de acestea este adusă în faţa utilizatorului oriunde s-ar afla el.

Pe Internet se găsesc mai multe programe ce dispun de astfel de funcţii, printre care se află Remote Administrator, PC Anywhere sau Real VNC. Toate au la bază aceeaşi idee, iar diferenţele se fac la nivelul funcţiilor adiţionale. Am hotărât să îl folosesc pe ultimul enumerat, şi anume Real VNC sau, pe scurt, VNC. În primul rând l-am ales pe acesta datorită uşurinţei în configurare şi utilizare şi în al doilea rând datorită existenţei unei versiuni gratuite, fiind astfel accesibil tuturor. Trebuie menţionată capacitatea aplicaţiei de a funcţiona pe mai multe platforme software, atât Windows, cât şi distribuţii Linux, existând posibilitatea administrării sistemelor de pe platforme diferite. Acest gen de programe funcţionează pe baza unui server, iar administrarea se face de pe o aplicaţie-client.

INSTALAREA/CONFIGURAREA APLICAŢIEI-SERVER

Kit-ul de instalare se foloseşte şi pentru instalarea serverului, dar şi a clientului. Unul din paşii instalării oferă posibilitatea setării ca serverul VNC să pornească automat sub formă de serviciu al sistemului de operare. Astfel, calculatorul va fi administrat şi înainte de autentificarea utilizatorului. Punerea programului în meniul Start-Up nu are acelaşi efect, deoarece aplicaţiile din acel meniu sunt lansate abia după autentificare.

După finalizarea instalării apare fereastra de configurare. Primul tab este Authentication, unde se introduce parola de acces a serverului. VNC nu foloseşte clasica metodă de autentificare, nefiind nevoie şi de user, ci doar de parolă. În următorul tab, Connections, se setează portul de reţea pe care se va face conexiunea. Poate fi lăsat 5800, însă pentru sporirea securităţii se recomandă folosirea altui port, ales la întâmplare, dar în aşa fel încât să nu se suprapună cu alte aplicaţii. Tot în cadrul aceluiaşi tab se va indica timpul după care utilizatorul va fi deconectat în cazul nefolosirii legăturii. O facilitate utilă este "Serve Java viewer..." care, selectată, oferă posibilitatea accesării serverului VNC prin intermediul browser-ului, utilizând tehnologia Java. Accesul se face pe baza adresei http://IP:port, unde "IP:port" reprezintă adresa de reţea sau numele domeniului urmat de portul de reţea setat anterior. Securitatea poate fi sporită dacă se setează IP-ul sau clasa de IP-uri de unde se face accesul şi se şterge intrarea "+" din fereastra Access Control. Opţiunea se recomandă a fi folosită, deoarece serverul VNC nu va mai putea fi accesat de la alte adrese.

Merită menţionat tab-ul Desktop, de unde se exclude afişarea în aplicaţia client a pozei de fundal existente pe calculatorul-server şi a efectelor vizuale. Astfel se asigură o legătură mai lină între cele două staţii, fără întreruperi.

INSTALAREA/CONFIGURAREA APLICAŢIEI-CLIENT

Instalarea decurge aproape identic, iar dacă se doreşte se instalează doar clientul, nu şi opţiunile de server. Dacă serverul a fost configurat să folosească alt port de comunicare trebuie avut în vedere acest lucru, iar la introducerea adresei IP pentru conectare se adaugă şi portul precedat de ":" .

Foarte importantă este opţiunea de alegere a numărului de culori în care să fie afişate imaginile pe calculatorul-client. Sunt disponibile patru stagii: 8 culori, 64, 256 sau imagine reală. Este recomandată scăderea numărului de culori în cazul conexiunilor slabe între sistemele de lucru. Eliminarea pozei de fundal şi reducerea culorilor înseamnă cantitate mai mică de date transferate. Imaginea desktop-ului serverului apare fie într-o fereastră, fie în full screen, depinde de dorinţa utilizatorului.

După conectarea la un calculator există posibilitatea creării unui shortcut al legăturii apelând tabul Load/Save. Sunt salvate astfel opţiunile de conectare, memorarea parolei fiind opţională. Explicaţii ale opţiunilor din aplicaţia client şi din aplicaţia-server ce nu au fost incluse în acest articol le găsiţi pe site-ul producătorului la adresele următoare: http://www.realvnc.com/products/free/4.1/winvnc.html şi http://www.realvnc.com/products/free/4.1/winvncviewer.html.

Un alt lucru important este configurarea programului firewall în cazul în care se foloseşte unul. Tot din motive de securitate, trebuie să aveţi în vedere ca la setarea serverului să fie introdusă neapărat o parolă, altfel există riscul conectării unor persoane "binevoitoare" ce vor avea acces complet la respectivul sistem.

Ştefan Matei


Download time: 57 min
Alternativa: ADSL Express,
cu viteza de 2048 kbps.
Pentru cea mai bună afacere.

GX

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Pușkin 18, București 1. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Bogdan Urdea
bogdan_urdea@yahoo.com

"Acesta este ultimul meu proiect, "Dacia Logan - Renault Sport versus Advanced Tuning". Puteți găsi pe site-ul meu (http://www.topart.go.ro) și alte perspective cu aceste mașini."

Proiectul tău este interesant și, cu toate că nu suntem niște fani ai Loganului, nici măcar din patriotism, admitem că în imaginile tale arată ceva mai bine după tuningul virtual. Imaginea cu mașina pe șosea ar mai fi trebuit polizată un pic până să ajungă la un nivel la care să poată fi confundată fără nici o ezitare cu realitatea, dar, per total, modelarea, texturarea și iluminarea sunt mult peste medie.





E.H.
vextrempc@yahoo.com

"Imaginea este inspirată de una din schițele lui M.C. Escher pentru lucrarea "En haut et en bas". Cele două "dimensiuni" le-am modelat exact cum se văd la 180 de grade opuse una alteia, mai dificil a fost să obțin distorsiunea camerei. Ca iluminare (GI) am folosit Skylight (cu sampling mic) pentru că este genul de lumină și umbră ce se regăsește în lucrările lui Escher, iar "graininess"-ul rezultat se aseamănă mult cu cel al litografiei, tehnică des folosită de graficianul olandez. Timpul de lucru total a fost de aproximativ 12 ore și, sigur, a fost nevoie de unele retușuri. Aș avea două sugestii: Galeriile XtremPC ar merita să fie extinse pe patru pagini (dacă vi se pare oportun, în funcție de numărul și calitatea imaginilor trimise) și s-ar putea face un top 1, 2, 3 anual cu premii în același cadru."

Am decis să te includem în revistă cu inițialele, pentru că nu credeam că ești chiar acel Vexxatu Vexx, după cum suna porecla pe care ai preluat-o. Imaginea este impresionantă, chiar dacă este o reproducere, nu o idee originală. Efectul de litografie ar fi fost mai pregnant dacă ai fi folosit un tint pe imagine, către sepia de exemplu. În ceea ce privește sugestiile, am ajuns în timp la concluzia că cele două pagini dedicate galeriilor sunt suficiente. Rareori s-a întâmplat să primim mai multe imagini decât puteam publica și unele să rămână pe dinafară. Ideea cu selectarea celor mai bune imagini de pe parcursul unui an este bună însă și sunt șanse mari să o punem în aplicare.





Adrian Cristea
cristea_ady@yahoo.com
http://www.ady.cabanova.ro/

Două imagini de interior, bine realizate și tinzând către realism. Deși încă nu pot fi confundate cu niște fotografii, sunt totuși reprezentări suficient de veridice ale realității încât să poată fi incluse ca ilustrații într-o revistă de design interior, de exemplu. Mai așteptăm și alte imagini în viitor.



Cătălin Grosu
maxxdamage01@yahoo.com

"Lucrarea pe care o vedeți este realizată în întregime în 3D Studio Max 5.1 și mi-a luat câteva luni bune să o realizez, dar am reușit să-i pun capăt până la urmă. Probabil știți deja din ce film m-am inspirat, sunt un mare fan Jurassic Park. Volumetria (camionul și tot ce vedeți) este din imaginația mea. Ca să vă lămuresc și mai bine, aveți în față un laborator ecologic mobil de cercetare, destinat analizelor de genetică, biologie și botanică."

Păi ori imaginea este inspirată de film, ori este din imaginație, una din două, hotărăște-te! Eh, mai glumim și noi, dar, serios acum, imaginea ta se apropie mai mult de o captură de ecran dintr-un joc de PC decât de un cadru dintr-un film SF. O iluminare adecvată și modele mai detaliate și mai realiste ar ridica mult nivelul imaginii.



Fekete György
feketegy@gmail.com

O lucrare abstractă realizată în Bryce care ne-a impresionat prin culori și impactul vizual, chiar dacă nu are un mesaj anume. Ba chiar nici n-am înțeles care este legătura cu metanul, dar nimeni nu poate nega că este bună ca wallpaper.



Ichim Andrei
andrei313@yahoo.com

"Am încercat să creez atmosfera aia... pe care mi-o amintesc de când eram mic și mă uitam toată noaptea la televizor... bine că mi-a trecut :)"

Corect, bine că ți-a trecut. Noi, ăștia mai bătrânii, nu știm oricum "atmosfera aia" pentru că nu aveam la ce să ne uităm noaptea înainte de '89. Lucrurile au mai evoluat între timp, dar tot nu avem la ce să ne uităm, deși programe sunt gârlă la televizor. Oricum, ca atmosferă imaginea ta este OK, dar modelele ar fi putut fi ceva mai detaliate și texturile alese un pic mai bine. Dar nu-i nimic, perseverează și vei vedea cum calitatea imaginilor se va îmbunătăți.





VOIP ÎN ROMÂNIA

TELEFONIE SIP

Ca şi în alte ţări, Voice over IP începe să se afirme în România ca o alternativă viabilă la serviciile de telefonie tradiţionale, aşa că este un moment oportun să încercăm un test practic.

CA MULTE ALTE TEHNOLOGII, VOICE OVER IP a apărut ca o idee interesantă, nu neapărat foarte practică, a continuat ca un produs de nişă, fără să sugereze că ar avea un viitor foarte spectaculos, dar a luat avânt de la un punct încolo şi a ajuns la stadiul la care mulţi o văd ca reprezentând viitorul. După expansiunea fantastică a telefoniei mobile, progresul serviciilor VoIP reprezintă o altă ameninţare la adresa telefoniei tradiţionale.

Ideea de bază este foarte simplă: conexiunea la Internet este folosită pentru a oferi servicii de telefonie, în principiu asemănătoare cu cele tradiţionale, dar cu ceva mai multe opţiuni şi anumite avantaje în plus. Primul avantaj este preţul. Multe dintre companiile care oferă servicii VoIP au convorbirile din cadrul propriei reţele gratuite, iar convorbirile în alte reţele, chiar dacă sunt dependente de alte companii, tind şi ele să aibă preţuri rezonabile.

Convorbirile internaţionale, la rândul lor, costă de obicei semnificativ mai puţin decât în mod normal. Un alt avantaj este că în cadrul reţelelor VoIP există mai multe posibilităţi decât în cele normale. Puteţi realiza conferinţe, folosi videotelefonia şi, cel mai important, puteţi avea mai multe terminale care răspund la acelaşi telefon. Dacă primele posibilităţi nu sunt valabile decât dacă şi cel apelat are acces la ele, devenind nule atunci când sunaţi pe cineva dintr-o reţea de telefonie fixă obişnuită, de exemplu, cea din urmă este utilă în multe situaţii.

Există mai multe metode de conectare la o reţea VoIP (un PC cu un software pentru telefonat, un telefon obişnuit cu adaptor sau cu un telefon special; există şi posibilitatea de a folosi un telefon 3G cu un software special instalat, dar, cel puţin în acest moment, această opţiune nu este disponibilă în România), iar utilizatorii nu sunt limitaţi la una singură, ci pot avea mai multe astfel de terminale, eventual de tipuri diferite (atunci când se primeşte un apel se vorbeşte de la primul terminal de la care se răspunde). Deloc de neglijat este şi faptul că un utilizator aflat în străinătate poate folosi Internetul pentru a se conecta la reţeaua VoIP la care este abonat şi să dea telefoane cu acelaşi cost ca şi cum ar fi fost în ţară.

Bineînţeles, există şi dezavantaje. În afară de cazul în care folosesc echipament independent de reţeaua locală de electricitate (cum ar fi un laptop), utilizatorii de VoIP sunt în pericolul de a rămâne fără telefon atunci când cade curentul, ceea ce, este adevărat, nu se întâmplă atât de des nici măcar în România. O altă problemă este că în momentul de faţă integrarea cu celelalte reţele nu este perfectă în cazul celor mai mulţi ofertanţi de servicii VoIP, ceea ce înseamnă că este posibil ca din anumite reţele numerele de telefon ale utilizatorilor să nu poată fi apelate sau ca utilizatorii să nu aibă acces la unele numere de telefon cu caracter special, cum sunt cele de urgenţă. Acest ultim aspect însă este în continuă evoluţie şi probabil că problemele vor dispărea în curând.

EUROVOICE

Pentru testul nostru am folosit Eurovoice, un serviciu lansat de curând de către Euroweb, una dintre primele companii din România care s-au implicat în acest domeniu. Eurovoice este disponibil în acest moment în două pachete, cel obişnuit, cu un cost de instalare de 10€ şi un abonament lunar de 4€ (care include convorbiri gratuite în valoare de aceiaşi 4€), şi Eurovoice Lifetime, care costă 15€ la instalare, dar nu necesită plata nici unui abonament, ci doar achiziţionarea de credite pentru apelurile în afara reţelei (toate apelurile care se fac în cadrul reţelei Eurovoice sunt gratuite pentru posesorii ambelor pachete). Eurovoice foloseşte SIP (Session Initiation Protocol), un protocol de comunicare relativ nou care tinde să devină standardul în domeniu.

Dorinţa noastră a fost aceea de a testa atât funcţionarea serviciului, cât şi uşurinţa în utilizare, pentru că percepţia iniţială era aceea că un astfel de serviciu este mai complicat de utilizat decât cel obişnuit şi asta îl face mai puţin accesibil celor mai puţin pricepuţi în ale tehnologiei. Am încercat două metode de conectare: prin intermediul unui PC şi prin intermediul unui telefon obişnuit legat la Internet cu un adaptor SIP. Deşi acest lucru nu este necesar din punctul de vedere al unui utilizator obişnuit, căruia serviciul cu toate echipamentele şi setările necesare îi este instalat de provider, am preferat să ne ocupăm personal şi de această parte, pentru a ne familiariza mai bine cu tehnologia.

FUNCŢIONARE

Prima metodă pe care am încercat-o, cea mai simplă din anumite puncte de vedere, a fost aceea de a folosi un PC conectat la Internet, dotat cu o pereche de căşti cu microfon. Avantajul indubitabil al metodei este preţul, pentru că nu presupune nici un echipament special, care să coste bani. Dacă nu dispuneţi de un microfon va trebui să achiziţionaţi unul, dar cam asta este tot. În afară de asta, mai este nevoie de un program specializat, un "softphone", adică un telefon software. Am ales X-Lite 2.0, care nu dispune de facilităţi de videotelefonie, dar are avantajul gratuităţii (îl puteţi găsi pe site-ul Xten Networks, www.xten.com, unde se mai află şi eyeBeam, un program superior, dar care costă 60$ în versiunea full).

Configurarea programului poate intimida la prima vedere, pentru că numărul de opţiuni este semnificativ, dar singurele cu adevărat importante sunt cele pentru setarea detaliilor contului. Se trece în mod obligatoriu şi printr-o etapă de testare a funcţionării a microfonului şi a sunetului de fond, pentru a fi optimizată recepţia.

Chiar şi aşa, calitatea sunetului ni s-a părut inferioară celei obţinute prin alte metode de conectare. Cuplând acest aspect şi cu faptul că majoritatea utilizatorilor au nevoie de PC pentru multe alte activităţi, dintre care unele ar fi mai bine să nu fie întrerupte de un apel telefonic, am zice că PC-ul este o unealtă bună atunci când vă deplasaţi (mai ales în străinătate) şi vreţi să folosiţi un laptop pentru a avea acces la reţeaua Voice over IP.

Cea de-a doua metodă s-a dovedit mult mai practică, mai ales din perspectiva unui om obişnuit. Nu este nevoie decât să introduceţi adaptorul SIP în priză şi să îl conectaţi la Internet pe de o parte şi la un telefon obişnuit pe cealaltă. Cel testat de noi - Grandstream HandyTone 486 - are şi funcţie de router, ceea ce înseamnă că puteţi conecta un PC la Internet prin intermediul său. Configurarea în sine însă este mai complicată, pentru că adaptorul trebuie mai întâi conectat la un PC şi accesat de pe acesta prin intermediul unui browser web, de unde se pot face setările contului. Cel mai probabil însă, utilizatorii obişnuiţi nu vor fi nevoiţi să realizeze această etapă pe cont propriu.

Convorbirile cu alte reţele au mers în cea mai mare parte foarte bine, dar, la ora la care am realizat noi testul, existau anumite apeluri din reţeaua Connex în reţeaua Eurovoice. Pentru cei interesaţi, mai este disponibilă şi o a treia metodă de conectare - telefoanele SIP - pe care nu am încercat-o, dar care ar trebui să funcţioneze la rândul său fără probleme. De remarcat că în această categorie sunt incluse şi videotelefoanele, al căror preţ este însă prohibitiv pentru mulţi utilizatori.

CONCLUZII

Ceea ce a demonstrat în primul rând testul nostru este că tehnologia VoIP s-a maturizat şi este gata pentru a fi folosită de publicul larg. Deşi în orice societate există o anumită rezistenţă la schimbare, este de aşteptat ca avantajele destul de importante oferite de VoIP să atragă suficient de mulţi utilizatori în viitorul apropiat încât tehnologia să înceteze să mai fie una de nişă şi să capete un rol important în domeniul comunicaţiilor.

ÎN DIALOG CU EUROWEB

Pentru a afla mai multe despre Euroweb şi Eurovoice, l-am abordat cu câteva întrebări pe Cătălin Scarlat, Bussiness Development & Marketing Director la Euroweb.

XPC: Pentru început, spuneţi-ne mai multe despre Euroweb şi grupul din care face parte.

CS: Euroweb România S.A. este parte a grupului internaţional de telecomunicaţii Euroweb International Co. cu sediul în statul Delaware, USA. Din câte cunosc, Euroweb este singura companie care activează în domeniul telecomunicaţiilor din România ale cărei acţiuni sunt cotate la bursa americană NASDAQ, ceea ce spune destul de multe despre soliditatea companiei noastre. Euroweb România este cel mai mare furnizor local de linii închiriate internaţionale, fiind principalul furnizor pentru piaţa naţională wholesale Internet şi transmisiuni de date. Integrând în oferta sa serviciile de transmisiuni de date cu cele de voce şi acces la Internet, Euroweb oferă soluţii de comunicaţii complete pentru mediul de afaceri. În 2004, Euroweb România a înregistrat o cifră de afaceri de aproximativ 9 milioane de euro. Calitatea serviciilor furnizate de Euroweb România este garantată de implementarea în cadrul companiei a standardelor internaţionale referitoare la calitate ISO 9001:2000.

XPC: Anul trecut Euroweb şi-a dublat profitabilitatea printr-o diversificare a bazei de clienţi. Cum este formată clientela Euroweb în acest moment? Cum vedeţi viitorul serviciului Eurovoice?

CS: În urmă cu doi ani, Euroweb şi-a îndreptat atenţia şi către furnizarea de servicii de comunicaţii pentru segmentul de afaceri, aceasta fără a pierde din vedere rolul care a consacrat-o, şi anume acela de furnizor de Internet şi comunicaţii de date pentru principalii operatori de comunicaţii de pe piaţă. Desigur, această orientare a necesitat depunerea unui efort semnificativ atât din punctul de vedere al investiţiilor făcute, dar şi în ceea ce priveşte adaptarea structurilor companiei la acest nou specific, însă privind în urmă putem să spunem acum că toate aceste lucruri au meritat cu prisosinţă. Aţi menţionat evoluţia unui singur indicator – dublarea profitabilităţii -, însă noi credem că la fel de importante sunt creşterea cifrei de afaceri şi evolutia de-a dreptul spectaculoasă a bazei de clienţi. Toate acestea au putut să fie atinse în primul rând datorită extinderii reţelei proprii de comunicaţii la nivelul Bucureştiului şi al celor mai importante oraşe din ţară, înfiinţării reprezentanţelor Euroweb în aceste localităţi, precum şi diversificării continue a portofoliului de servicii şi produse. Drept rezultat, portofoliul de clienţi al Euroweb este în prezent unul suficient de bine echilibrat, atât în ceea ce priveşte structura de clienţi (30% companii mari, 40% IMM, restul fiind reprezentat de către clienţii internaţionali), cât şi repartizarea capacităţii alocate per client (40% peste 1Mbps, 30% între 1Mbps şi 512Kbps, 30% sub 512Kbps). O dovadă în ceea ce priveşte evoluţia portofoliului de servicii este şi apariţia Eurovoice, unul dintre puţinele servicii de comunicaţii de acest gen disponibile la nivel internaţional. Platforma şi serviciile oferite de Eurovoice sunt realizate pe baza tehnologiilor şi specificaţiilor reţelelor de tip NGN (Next Generation Networks) şi UMTS (Universal Mobile Telecommunication Services). La nivelul utilizatorului individual, avantajele sunt reprezentate de aria mondială de acoperire a reţelei, tipurile de servicii oferite – telefonie, videotelefonie, servicii cu valoare adăugată unice de tipul Voicemail by Email sau posibilitatea de a accepta şi redirecţiona convorbirile primite în funcţie de identitatea apelantului şi, nu în ultimul rând, tarifele extrem de avantajoase. Reacţia pieţei per ansamblu faţă de acest serviciu a fost până în prezent mulţumitoare, totuşi se observă un mai mare interes din partea clienţilor-companii, explicabil prin faptul că beneficiile acestui serviciu au putut să fie mult mai bine evidenţiate prin intermediul canalului de vânzare Directă. În ceea ce priveşte piaţa utilizatorilor individuali, ne propunem să realizăm adresarea acestora prin intermediul nou-creatului canal indirect de distribuţie, a cărui principală misiune este să construiască împreună cu ISP-urile şi operatorii de reţele IP locale şi zonale servicii de comunicaţii proprii (voce şi videotelefonie) utilizând platforma existentă Eurovoice. În acest sens, obiectivul pe care ni l-am propus este ca orice astfel de cerere să îşi găsească soluţionarea la nivel de implementare a sistemului de comunicaţii în maximum 24 de ore de la formularea ei.

XPC: Unul dintre aspectele cu care Euroweb se mândreşte legat de infrastructura sa sunt cele două puncte cross-border, de la Nădlac şi Borş. Ce ne puteţi spune despre infrastructură?

CS: Cele două puncte cross-border la care faceţi referire sunt realizate ca urmare a unei colaborări între Euroweb şi Pantel, cel mai important carrier şi operator alternativ de comunicaţii din Ungaria. Importanţa strategică a celor două obiective este uşor de intuit şi asigură un avantaj competitiv major pentru Euroweb România. Infrastructura de comunicaţii Euroweb se află într-un proces de expansiune accelerată, în acest moment aria de acoperire atingând în afara Bucureştiului alte 12 dintre cele mai mari oraşe din România. Reţeaua de comunicaţii este realizată în proporţie de 90% din tronsoane de fibră optică, restul de 10% din circuite fiind reprezentate de conexiuni radio.

Bogdan Bridinel

jocuri



Bogdan Bridinel

Scandalul cafelei fierbinţi

Un nou scandal în industria jocurilor. De ce nu mă mir că este vorba despre Rockstar?

De obicei, un scandal legat de jocuri evoluează aşa: 1) apare un joc cu potenţialul de a deveni controversat; 2) se întâmplă ceva sau apare cineva care declanşează controversa legându-se de un aspect al respectivului joc; 3) apare un politician care nu înţelege nimic, dar este indignat şi condamnă jocul în mod public; 4) presa, cu excepţia celei de specialitate, vuieşte şi acuză jocurile de distrugerea moralităţii omenirii; 5) trece o lună, se trece la alt subiect de senzaţie, iar povestea este uitată. După ce ai parte de câteva, cu greu îţi mai poate stârni unul interesul şi de aceea am evitat complet subiectele de acest gen în ultima vreme, dar sunt nevoit să revin asupra acestei decizii, pentru că cea mai nouă întâmplare de acest gen - scandalul Hot Coffee - are câteva particularităţi deosebite. Şi pentru că este vară, iar vara nu se întâmplă nimic interesant.

Aşadar, iată cum a decurs nebunia numită Hot Coffee: 1) apare GTA: San Andreas, de la Rockstar, ceea ce îl face candidat din oficiu la statutul de joc controversat; 2) apare un mod numit Hot Coffee, care transformă sexul, care era doar presupus, dar nu şi vizibil în mod normal, într-un minijoc nu foarte grozav, cu animaţii cam proaste şi personaje cam îmbrăcate, dar în mod clar cu scene de sex explicit; 3) apare Hillary Clinton, fostă primă doamnă a Americii, actualmente senator, căreia i se pare că familia ei nu a avut parte de suficiente scandaluri sexuale, aşa că atacă furibund jocul; 4) se naşte previzibilul scandal în presă; 5) (aici vine partea interesantă) Rockstar dă o declaraţie în mod evident compusă de un avocat pentru că nu spune nimic clar, dar în care se sugerează că producătorul nu are nici o legătură cu ceea ce fac realizatorii de mod-uri, aşa că jocul ar trebui lăsat în pace şi acuzat cel responsabil; 6) "responsabilul", un olandez pe nume Patrick Wildenborg, demonstrează că mod-ul nu face decât să activeze o opţiune care există iniţial în joc, dar fusese ascunsă la un moment dat, fără a fi complet eliminată, la fel cum se întâmplase şi cu modul de multiplayer în GTA 3; 7) ESRB, organizaţia din Statele Unite care se ocupă de stabilirea limitelor de vârstă pentru jocuri, schimbă rating-ul lui San Andreas de la M (Mature - peste 17 ani) la AO (Adults Only - peste 18 ani).

În rezumat, Rockstar a vrut să includă sex în joc, s-a răzgândit, considerând că rating-ul M este preferabil rating-ului AO, a blocat accesul la partea discutabilă fără să o elimine, apoi a minţit atunci când povestea a ieşit la iveală. Pe parcurs, a supărat-o pe Hillary Clinton şi a obligat ESRB să ia o măsură foarte neobişnuită, care probabil va provoca organizaţiile similare din alte ţări să facă la fel (Australia probabil va interzice San Andreas cu totul).

Întâmplarea pică foarte prost, pentru că în acest moment în Statele Unite se discută foarte aprins dacă trebuie prevăzute pedepse legale pentru vânzarea de jocuri cu limită de vârstă unor persoane care nu corespund acestor restricţii. Până acum, rating-ul ESRB era doar un ajutor pentru părinţi, dar în curând legea ar putea să impună vânzătorilor să îl ia în considerare. Ceea ce nu este un lucru rău în sine, dar separă jocurile de cărţi, filme şi alte medii de exprimare, care nu sunt restricţionate prin lege. Şi va reapărea întrebarea dacă jocurile sunt protejate de dreptul la exprimare sau nu, ceea ce ar putea să aibă ca rezultat o cenzură mai severă. Oricât de mult le-aş aprecia jocurile, trebuie să spun că sunt deja plictisit de modul în care Rockstar reuşeşte să provoace scandaluri şi să îşi facă publicitate gratuită, în acelaşi timp dând naştere unor probleme care afectează întreaga industrie. Pe de altă parte, mi se pare fascinant şi că pe americani îi deranjează sexul mai mult decât violenţa. Nu se presupunea că puritanismul a murit încă din secolul XIX?

Ultima oră – Noutăţi din lumea jocurilor – 096
Nebunia lumii online – Jocuri şi poveşti bizare – 098
Hellgate: London – Închideţi poarta Iadului! – 102
Prey – Ucide sau vei fi ucis! – 103
Serious Sam II – Împuşcă, împuşcă, împuşcă! – 104
Unreal Tournament 2007 – Următoarea generaţie competiţională – 105
Myst V: End of Ages – Sfârşitul (sau renaşterea?) civilizaţiei D'ni – 106
F.E.A.R. – Frică este prea puţin spus. Este vorba despre groază în toată regula. – 108
Battlefield 2 – Câmpul de luptă se mută în era modernă. – 110
Bard's Tale – Un joc banal disimulat într-o parodie excelentă – 114
Wik and the Fable of Souls – La ce poate fi utilă o limbă lungă şi lipicioasă? – 116
Fantastic Four – Spaţiul cosmic ascunde multe surprize. – 117
Restricted Area – Lumea apocaliptică de peste 78 de ani – 118
Juiced – Un nume ciudat pentru o clonă de Need for Speed Underground – 120
God of War – O poveste pe care sigur n-aţi citit-o în "Legendele Olimpului". – 121



Lansată la apă, navigând spre voi!
Colecția Best Games a fost lansată de curând și conține pentru început 4 jocuri. Această colecție va fi continuată pentru a vă oferi cele mai bune jocuri create de-a lungul timpului la prețuri cu adevărat accesibile. Urmăriți viitoarele apariții în colecția Best Games și vă veți îmbogăți colecția de jocuri de valoare.
Jocurile din colecția Best Games se găsesc în toate magazinele bune specializate în IT și jocuri, precum și în chioșcurile de ziare din toată țara.
www.colectiabestgames.ro
24,9 RON*
(tva inclus)
*Preț recomandat de vânzare
Colecția
BEST GAMES™
Fallout
Fallout 2
Fallout Tactics
BE PREPARED, GET TACTICAL
Lionheart
Colecția
BEST GAMES
merită să joci originale!
RODIPET
Jocuri distribuite de Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05 e-mail: info@bestdistribution.ro
best distribution

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

PGL FIFA FUN LAN
Concurs PGL-WCG la Târgovişte



World Cyber Games este cel mai important concurs internaţional în cadrul căruia se întrec cele mai puternice clanuri de jucători din întreaga lume. România s-a făcut remarcată în cadrul competiţiei, iar evenimentul petrecut la Târgovişte, la care au participat 58 de jucători, a contat pentru campania de calificare aflată în desfăşurare pentru turneul final World Cyber Games ce se va desfăşura la Singapore între 16 şi 20 noiembrie. Concursul de FIFA a fost organizat de PGL România, reprezentată de Mircea Florin şi alţi doi jucători. Câştigător a fost desemnat Mircea Pavel din Bucureşti (clanul TeG), urmat de Bogdan Nicolae şi Marius Bădiţă, ambii membri ai clanului craiovean TDA. Primul clasat a fost răsplătit cu 40 de puncte PGL ce contează în cadrul calificărilor pentru WCG, iar toţi trei câştigătorii au primit şi premii în bani.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
Legenda reînvie

Legends of Might & Magic a încercat cu formula sa de RPG axat pe multiplayer să facă o oarecare concurenţă atotputernicului Counter-Strike, dar nu a reuşit mare lucru. Ubisoft încearcă să readucă în atenţie modul de joc la persoana întâi ancorat în universul Might&Magic prin intermediul lui Dark Messiah of Might & Magic. Conceput ca o continuare pentru Legends of Might&Magic, apărut în 2001, Dark Messiah va beneficia însă de toate avantajele tehnologiei actuale, fiind dezvoltat pe motorul Source, folosit pentru Half-Life 2. Cât despre producător, Ubisoft a încredinţat sarcina studioului Arkane, care a apărut pe piaţă în 2002 cu surprinzătorul (şi în acelaşi timp destul de problematicul din anumite puncte de vedere) Arx Fatalis. Dark Messiah of Might & Magic ar trebui să apară pe la jumătatea anului viitor şi în mod sigur îşi va face apariţia şi la Games Convention, desfăşurată la Leipzig, în Germania. Şi, cine ştie, o dată cu această continuare poate vom asista în viitor şi la un Might&Magic X.

CHINEZII INVESTESC MASIV ÎN MMO
Minorii nu vor avea acces la jocurile violente

Guvernul chinez intenţionează să cheltuiască circa 1,8 miliarde de dolari pentru a încuraja dezvoltarea industriei jocurilor online, previzionând crearea a circa 30 de companii în următorii trei ani care să producă peste 100 de titluri în următorul cincinal. Chiar şi fără această decizie, MMO-urile sunt o afacere uriaşă în China, lucru demonstrat de cei 1,5 milioane de utilizatori din World of Warcraft şi de populaţia de circa 100 de milioane de navigatori online. În termeni financiari, piaţa de jocuri online chineză valorează cam 500 de milioane de dolari şi se află în continuă creştere, în special datorită politicii guvernamentale care obligă companiile străine să încheie un parteneriat cu o firmă locală pentru a-şi putea lansa produsul în China. În ciuda acestor oportunităţi clare, guvernul a decis să impună măsuri stricte care să restrângă accesul tinerilor la multe din jocurile ce vor fi dezvoltate. Legile ar interzice minorilor să intre în orice joc în care personajele virtuale se pot ucide unul pe celălalt, în acest spectru foarte larg intrând jocuri de la Counter-Strike până la World of Warcraft. Câteva asasinate între jucători din cauza evenimentelor virtuale sigur au avut şi ele partea lor de contribuţie, alături de intenţia declarată a autorităţilor de a-i împiedica pe tineri să petreacă prea mult timp conectaţi într-un joc, neglijându-şi celelalte responsabilităţi. Este cert că guvernului îi va fi foarte greu să controleze accesul online al minorilor, dar restricţiile autorităţilor vor începe chiar din fabrică, prin impunerea unor standarde industriale.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II
Stăpânul inelelor îşi lărgeşte aria de influenţă



După ce EA şi-a văzut cota pe piaţă a acţiunilor scăzând mai ceva ca zăpada sub soarele de primăvară, a reuşit să se mai redreseze un pic, în urma anunţului ce confirma achiziţionarea drepturilor literare asupra cărţilor lui J.R.R. Tolkien. Adică? Adică EA a suflat de sub nasul Vivendi drepturile asupra operelor literare (după care VU Games realizase RTS-ul The Lord of the Rings: War of the Ring şi The Hobbit) şi a anunţat deja două titluri. Unul este The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, continuare a RTS-ului ce le-a dat jucătorilor posibilitatea de a răsturna povestea acţionând de partea răului Sauron. Noul titlu va include bătălii ce nu au apărut in filme, conflictele fiind purtate atât de naţii cunoscute, ca elfii sau dwarfii, dar şi de eroi şi creaturi neîntâlnite în ecranizare. Cel de-al doilea titlu anunţat îi face fericiţi pe deţinătorii de PSP, cu Lord of the Rings: Tactics, o combinaţie de strategie, tactică şi RPG, oarecum pe sistemul din LotR: The Third Age.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Reuniunea echipelor de elită de pe tot globul

Încununat de lauri, dar şi un pic tăvălit prin noroi după patch-ul care mai mult rău decât bine a facut jocului, Battlefield 2 se va extinde cu un add-on numit Special Forces.

După cum statutează clar şi numele, acest expansion pack va reuni cele mai importante forţe speciale ale lumii. Echipele de elită vor include U.S. Navy SEALs, SAS-ul britanic (Special Air Service), temutul Spetznas rusesc şi MEC Special Forces, plus grupări rebele şi tot felul de insurgenţi. Locaţiile si conflictele incluse sunt la fel de actuale ca şi armele şi cele 10 vehicule nou introduse, permiţând celor maximum 64 de combatanţi să organizeze operaţiuni sub acoperire sau să preia controlul unor locaţii militare esenţiale. Şi nici aşteptarea se pare că nu va dura prea mult, Battlefield 2: Special Forces fiind anunţat (deocamdată) pentru sfârşitul acestui an.



NOUL PARTENER VALVE

Electronic Arts distribuie Half-Life 2 & co

În lumina procesului (şi a rezolvării sale parţiale) cu Vivendi, Valve s-a trezit că a rămas fără publisher începând cu 31 august. Situaţia ambiguă n-a durat însă prea mult, să fim serioşi, cine n-ar vrea să pună mâna pe drepturile de distribuţie pentru una dintre cele mai bine vândute serii, în speţă Half-Life, acompaniată de Counter-Strike şi de titlurile ce în mod cert vor mai apărea? Electronic Arts a fost preferat şi gigantul publisher şi producător îşi va inaugura contractul cu Valve prin distribuţia Half-Life 2: Game of the Year (o ediţie specială ce include Half-Life 2, Counter-Strike: Source, plus Half-Life 2: Deathmatch şi Half-Life: Source) şi Counter-Strike: Source, cu Half-Life 2: Deathmatch şi Day of Defeat&153: Source. Tot Electronic Arts se va ocupa şi de versiunea pentru Xbox a lui Half-Life 2, ce va apărea în luna octombrie. Pentru moment, nu au fost date nici un fel de detalii despre publicarea Half-Life 2: Aftermath (despre care se zvonea că va fi distribuit prin intermediul sistemului online Steam) şi nici despre planurile retail pe care le are Valve pentru originalul Half-Life, expansion pack-urile sale sau Counter-Strike: Condition Zero.



PENTRU DEPENDENŢII DE INTERNET

Clinică de dezintoxicare pentru jucători



Cum ultimul drog care face ravagii în întreaga lume pare a se numi "jocul online", chinezii s-au gândit că trebuie să existe şi un loc unde cei care vor să renunţe pot găsi ajutor de specialitate. Clinica, licenţiată de guvernul chinez, este deschisă tuturor celor care vor să renunţe la dependenţa de joc şi este deja populată cu pacienţi cu vârste între 14 şi 24 de ani, care se vor supune unui tratament ce durează circa două săptămâni. Doctorii arată că toţi pacienţii suferă de depresii, nervozitate excesivă, teama de a intra în contact cu alţi oameni, panică, nu pot dormi şi şi-au abandonat studiile sau serviciul. Tratamentul constă în sesiuni de terapie, diverse medicamente, acupunctură, exerciţii şi chiar electroşocuri (doar de 30 de volţi, n-avem de-a face cu scaunul electric) pentru a stimula terminaţiile nervoase. Dacă cumva vi se pare că aţi suferi de o astfel de dependenţă, taxa este de "doar" 48 de dolari pe zi.



NEBUNIA LUMII ONLINE
JOCURI ŞI POVEŞTI BIZARE

Internetul pare să fi fost fabricat cu un magnet inclus pentru oamenii ciudaţi şi pe nici un forum sau site nu este mai vizibil decât este în cadrul jocurilor online. Mai departe, dovezi în acest sens.

O EXPRESIE CARE VREA PROBABIL să demonstreze un principiu al teoriei probabilităţii spune că un număr infinit de maimuţe cu un număr infinit de maşini de scris ar reuşi la un moment dat să producă operele complete ale lui Shakespeare, iar o glumă ceva mai recentă spune că Internetul a demonstrat că acest lucru nu este adevărat. Sigur, este o glumă şi, bineînţeles, este puţin necinstit faţă de mulţimea de oameni care se străduiesc să facă Internetul mai bun şi mai interesant, dar această glumă are un sâmbure de adevăr care nu poate fi negat. Nimic altceva nu dovedeşte cât de diversă, ciudată şi în cele din urmă absolut nebună este rasa umană aşa cum o dovedeşte Internetul. În paginile următoare veţi vedea că am încercat să colectez cât mai multe dintre ciudăţeniile din lumea jocurilor online, dar, trebuie să mărturisesc, pe parcurs mi-a devenit clar că acestea sunt prea numeroase şi că nu vor încăpea niciodată într-un articol, fie el şi serial. Tot ce am putut face a fost să le selectez pe cele care dintr-un motiv sau altul s-au dovedit mai interesante, să le împart pe cât posibil în categorii şi să le înşirui fără o ordine anume.

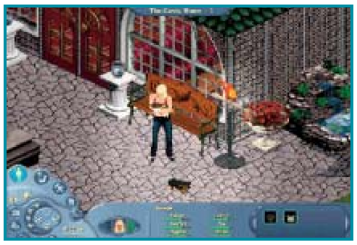
Pregătiţi-vă! Ingineriile financiare, sexul, violenţa şi moartea sunt doar câteva dintre ingredientele articolului care urmează. Veţi cunoaşte personaje excentrice, veţi afla, dacă nu ştiaţi, despre situaţii absurde care au ajuns să fie considerate normale în lumea jocurilor online, veţi descoperi că uneori producătorii sunt la fel de ciudaţi ca şi jucătorii, veţi fi informaţi despre existenţa unor conspiraţii întunecate şi veţi fi probabil supuşi unui exces de umor de proastă calitate. Altfel nu se poate.

ULTIMA ONLINE

Cap de afiş pentru orice poveste din domeniu merită să fie Ultima Online, pentru că acesta a fost pionierul domeniului, jocul care a trebuit să înveţe toate lecţiile pe cont propriu şi a servit ca exemplu pentru alţii. Cam toate ciudăţeniile din ziua de azi şi-au făcut debutul chiar în "tăticul" MMORPG-urilor moderne, ca să nu mai spun că acesta a avut parte şi de câteva probleme numai ale sale. De exemplu, la un moment dat un "rebel" a reuşit chiar să ucidă avatarul teoretic invincibil al lui Richard "Lord British" Garriot, creatorul jocului.

Mult mai neplăcut a fost pentru Electronic Arts momentul în care compania s-a trezit dată în judecată de către un grup de jucători care se oferiseră ca voluntari pentru a ajuta la bunul mers la lucrurilor, ajutând începătorii să se descurce şi contribuind la atmosfera jocului. Voluntarii ajunseseră să muncească foarte mult şi aveau un program fix, stabilit de EA, aşa că s-au hotărât într-o zi să ceară sa fie plătiţi. Nu numai de atunci înainte, ci şi pentru ceea ce făcuseră până la momentul respectiv. Toată problema a pornit de la faptul că EA începuse să sisteze chiar şi puţinele beneficii pe care le aveau voluntarii până atunci, frustrarea acestora ducând la un conflict care a degenerat până când s-a ajuns la proces. Detaliile sunt





neclare, dar se pare că în cele din urmă foştii voluntari au primit ceva bani de la EA şi au renunţat la a continua scandalul. Efectul negativ a fost că, de atunci, majoritatea producătorilor au renunţat la folosirea unor astfel de jucători, care să-i ajute pe ceilalţi, de teama unor procese similare.

MAFIA DIN INTERIOR

The Sims nu are fi trebuit să devină niciodată un joc de multiplayer, pentru că, fără posibilitatea de a avea mai multe personaje şi de a face absolut orice cu ele, întregul farmec al jocului se pierde. Pe lângă asta, la lansare The Sims Online s-a dovedit oricum destul de slab realizat şi plin de probleme tehnice care aveau să îl transforme într-o mare dezamăgire din punct de vedere financiar, în condiţiile în care cei de la Electronic Arts se aşteptau să zguduie piaţa jocurilor online la fel cum The Sims o făcuse în domeniul jocurilor offline. Culmea, problemele nu s-au oprit aici. Cu o rapiditate şocantă, The Sim Online a fost luat în stăpânire de un adevărat grup mafiot, mai bine organizat chiar decât multe astfel de grupuri din viaţa reală. Pe lista de "crime": prostituţie, escrocherii, vandalism, manifestări indecente.

Deşi conceput ca cel mai prietenos joc din univers, fără nici un fel de unealtă pentru violenţă, The Sims Online a conţinut de la început un mecanism foarte puternic pentru cei care vor să le facă rău altora. În joc există un sistem de rating care arată cât de iubit este un personaj. Un personaj urât de cei care-l cunosc va avea mari probleme în a se împrieteni cu alţii, fiind privit cu suspiciune, şi în plus va suferi atunci când va încerca să cumpere ceva, din acelaşi motiv. Deci nu este nevoie decât ca un grup suficient de mare să "atace" un jucător, scăzându-i simultan ratingul, pentru ca respectivul să devină un indezirabil în Sim City-ul online (numit de fapt Alphaville).

Se poate şi mai rău. Există un hack cu ajutorul căruia proprietatea cuiva poate fi accesată şi tot ceea ce conţine distrus. De obicei însă mafioţii sunt mai blânzi şi nu fac decât să deschidă simultan o mulţime de conversaţii cu un personaj şi să îl agreseze verbal pe acesta până când i se urăşte de viaţă. Prostituţia este la fel de virtuală. Spre deosebire de echivalentul său offline, The Sims Online nu conţine sex, nici măcar într-o formă mascată, aşa că totul se reduce la conversaţii "încinse". Dar există jucători care plătesc simuleoni buni pentru asta, iar simuleonii pot fi vânduţi pe eBay pe bani reali, aşa că amatori de prostituţie virtuală au apărut rapid (ce-i drept, între timp Alphaville a fost inundat de simuleoni, aşa că valoarea acestora a scăzut substanţial).

Cât despre păcăleli, din spusele lui Peter Ludlow, un profesor universitar care a iscat un enorm scandal la sfârşitul anului 2003, prima casă de care începătorii puteau să dea în joc era de fapt sediul unui grup care escroca jucătorii chiar din prima clipă în care îşi începeau viaţa virtuală. Iar singurul lucru care-i poate ajuta pe băieţii buni din Alphaville este o organizaţie similară, The Sims Shadow Government, care la rândul său poate deveni răzbunătoare şi răutăcioasă fără motiv.

Ludlow, care a criticat în mod deschis jocul în blog-ul lui, a fost surprins să vadă că Electronic Arts i-a şters contul pentru a-l face să renunţe la joc şi să îi închidă gura. Ceea ce s-a întâmplat până la urmă a fost chiar opusul, el ajungând subiectul unor articole nu numai în presa de specialitate, ci şi în publicaţii de circulaţie largă, ca Globe.

Este drept, pe undeva, toate acestea au făcut The Sims Online să pară mai interesant decât este în realitate (pentru că de fapt nu este decât un chat foarte avansat şi foarte costisitor). Nu ştiu de ce, am vaga impresie că cel puţin zece din cei care au citit articolul până aici au întins deja mâna după portofel pentru a vedea dacă le ajung banii să se joace The Sims Online măcar o lună. Nu vă deranjaţi! Găsiţi prostituţie virtuală, escrocherii şi abuzuri verbale şi în alte locuri de pe Internet, în forme mult mai interesante (dar nu, nu vă spun unde; de fapt, uitaţi că am menţionat povestea asta şi nu-i spuneţi nimic mamei mele, vă rog).

MAFIA DIN AFARĂ

Am menţionat că un jucător de MMORPG-uri mai întreprinzător de felul lui poate câştiga bani frumoşi? Ideea a apărut aproape în acelaşi timp cu acest gen de jocuri, momentul în care un jucător a decis că ar fi în stare să-i dea altuia bani reali pentru a obţine o armură pentru care ar fi trebuit să se străduiască mult timp în joc, fiind şi momentul în care o întreagă industrie a început să înflorească.

Ignorând faptul că efortul de a creşte în nivel şi de a acumula bogăţii este chiar conţinutul jocului, practic ceea ce îl face interesant, mulţi jucători preferă să o ia pe scurtătură şi să cumpere din prima zi un personaj de nivel maxim, înarmat până în dinţi şi bogat ca un prinţ. Presupun că este acelaşi impuls care îi determină pe alţii să joace FPS-uri folosind cheat-uri care trag în locul lor (ceea ce, după părerea mea, este ca şi cum cineva s-ar duce într-o discotecă şi ar asculta muzică de la propriul walkman). Sumele aflate în joc nu sunt deloc mici şi, ţinând cont că personajele vândute nu sunt create prin metode normale, ci obţinute rapid prin diverse procedee, profiturile celor care se ocupă de "gold farming" şi alte activităţi asemănătoare nu sunt deloc de neglijat. Se estimează că, în total, profiturile acestei industrii paralele ajung cam la 500 de milioane de dolari pe an.

Profitorii sunt cei care vânează toate slăbiciunile fiecărui joc, apoi creează mecanismele necesare (macro-uri, hack-uri etc.) şi angajează sute de alţi oameni din diverse ţări sărace de pe glob să se ocupe de partea care nu poate fi automatizată. Bineînţeles, angajaţii sunt plătiţi cu sume derizorii. Un astfel de om câştigă în general echivalentul a 150 de dolari în moneda sa naţională, oricare ar fi aceea, adică aproximativ patru sute de lei (noi) în cazul bizarului grup de români care contribuie din Caracal la prosperitatea unei firme din California. Crescători de capre, foşti barmani şi alţi astfel de oameni au fost strânşi la un loc şi instruiţi cum să folosească programele puse la dispoziţia lor pentru a strânge grămezi de aur în World of Warcraft (în care procedeul obişnuit este de a avea două personaje complet automatizate, un hunter care se ocupă de luptă şi un cleric care îl vindecă), Everquest 2 şi orice altceva mai este la modă luna aceasta. Munca nu este foarte dificilă, pentru că există macro-uri care fac totul în locul lor, utilitatea principală a lucrătorilor fiind aceea de a înşela vigilenţa game-masterilor. Aceştia din urmă pot aborda personajele care li se par dubioase şi pot anunţa producătorii dacă nu li se răspunde sau li se dă un răspuns care pare automat, aşa că este nevoie să intervină cineva şi să poarte conversaţii cu poliţiştii virtuali.

De aici, drumul spre banii adevăraţi trece prin magazinele virtuale "en-gros" de genul lui Internet Gaming Entertainment, care teoretic are doar dreptul de a vinde bunuri virtuale obţinute prin căi onorabile, dar care se bazează în primul rând pe mult mai substanţiala muncă a exploatatorilor, aşa că închide ochii la ilegalităţile acestora. Nu rareori este vorba chiar despre bani "falşi", obţinuţi prin exploatarea unor bug-uri ale jocului în cauză. Asta conform anumitor surse care ar putea să fie sau ar



putea să nu fie de încredere, desigur. Nu pot să nu fac această precizare, nu vreau să mă caute avocații unei firme care câștigă mai mulți bani într-un an decât orașul meu natal în zece, sper că mă înțelegeți.

DESPRE BANI, DIN NOU

Banii, ați înțeles deja, reprezintă elementul comun în jurul căruia se învârt mai toate ciudățeniile jocurilor online, poate din cauză că banii sunt în general un element care atrage comportamente ciudate, poate din cauză că acest gen de jocuri are un aspect financiar mult mai important. Doar este vorba despre jocuri pentru care trebuit plătit în fiecare lună, nu doar o dată la început.

Există însă un joc în care problema financiară este chiar mai complicată de atât. Inițial, Project Entropia pune mai puține probleme decât un MMORPG obișnuit, pentru că este gratuit complet, dar, dacă vreți să jucați mai mult, o investiție tot este necesară, pentru că planeta din joc se comportă ca o țară străină. Nu, nu aveți nevoie de pașaport, dar aveți nevoie să schimbați ceva bani în moneda locală, pentru a putea face cumpărături. Jucătorii pot câștiga bani și din tranzacțiile cu ceilalți, dacă le pot oferi acestora servicii interesante, însă cei mai puțin descurcăreți sunt nevoiți de obicei să ducă mâna la buzunar.

Recordul absolut a fost bătut de David Storey, un australian care a plătit nu mai puțin de 26.000 de dolari pentru o insulă de pe mirifica, dar altminteri inexistenta planetă Calypso. Sună absurd, dar asta nu înseamnă că Storey este genul de om care s-ar fi lăsat păcălit acum câțiva ani de cei care vindeau teren pe Lună. În timp ce Luna nu aparține nimănui, iar terenurile respective nu au nici o valoare, insula lui Storey îi aparține în mod legal și-i poate aduce câștiguri din taxele pe care le poate pune pentru diversele activități de acolo. În plus, el se poate comporta ca un antreprenor din realitate. Poate să construiască pe insulă un număr destul de mare de locuințe, pe care le poate vinde sau închiria apoi separat, pentru profit. Parcuri de distracții, cazinouri, tot ce vă puteți imagina ar putea apărea pe cea mai scumpă insulă virtuală din lume, făcându-l pe proprietarul său un om mai bogat decât era la început.

Acesta este scenariul optimist, desigur. Se poate ca lucrurile să nu iasă chiar așa, la fel cum s-ar putea ca o eroare din partea producătorilor, de exemplu punerea de către aceștia la dispoziția jucătorilor a unor noi terenuri, să provoace inflație pe piață și să devalorizeze terenurile existente în acest moment. Spre deosebire de terenurile din viața reală, cele virtuale nu sunt limitate în mod practic. Producătorii pot oricând să mai adauge unele noi, deși este probabil ca ei să evite așa ceva, tocmai pentru a nu-i face pe jucători să își piardă încrederea în proprietățile de pe Calypso.

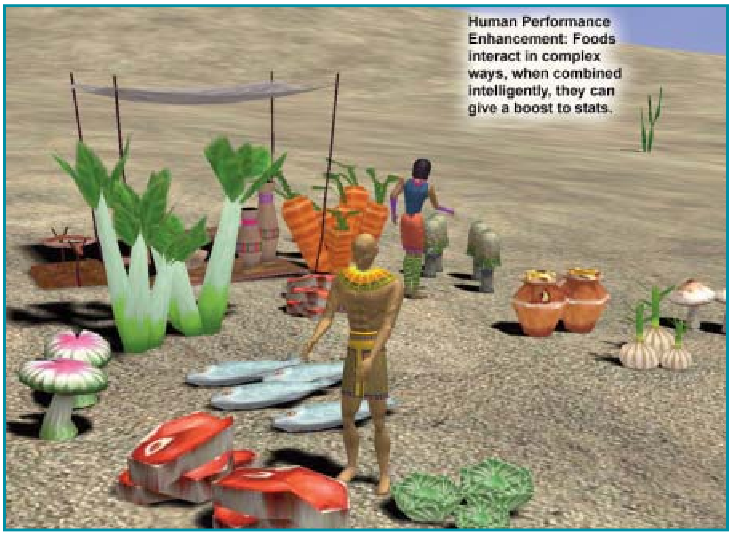
Un alt joc cu o idee asemănătoare este Second Life, în care jucătorii contribuie activ la construirea lumii în care se desfășoară acțiunea și nu numai că pot transforma banii câștigați în joc prin comercializarea creațiilor lor în bani reali, dar au și drepturile de autor pentru orice fac acolo, spre deosebire de alte MMORPG-uri, în care drepturile de autor pentru contribuțiile fanilor devin proprietatea producătorilor.

O POVESTE DIN DEȘERT

Un alt joc neobișnuit și interesant tocmai din acest motiv este A Tale in the Desert, în care, în loc să se bată cu tot felul de monștri și să colecționeze buzdugane magice, jucătorii au ca scop principal construirea unei societăți perfecte în Egiptul antic. Controversa a apărut atunci când producătorilor le-a venit idee de a face atmosfera mai interesantă, introducând un personaj special cu unele caracteristici dubioase. Controlat de unul dintre membrii echipei producătoare, negustorul Malaki, personajul despre care este vorba, s-a dovedit nu numai un răufăcător, dar a și înfuriat populația de sex feminin a jocului refuzând să trateze cu femeile și sugerând că locul lor este în sclavie.

Bineînțeles, ideea a fost aceea de a aduce în prim-plan un personaj negativ și de a le oferi jucătorilor posibilitatea de a-și face dreptate, dar totul a degenerat rapid, pentru că o parte din femeile care jucau A Tale in the Desert au considerat că s-a mers prea departe și au amenințat că părăsesc jocul. Ca orice controversă cu implicații politice, și aceasta a căpătat rapid notorietate. Slashdot.com i-a dedicat un topic care părea că se va întinde la nesfârșit și a generat discuții pe numeroase alte site-uri. La un moment dat se părea că toată lumea are o părere despre aventura din A Tale in the Desert și că nu va exista nici un om de pe Internet care nu își va exprima această părere.

În mare se poate spune că au existat două curente, unul care a considerat că unele femei sunt prea sensibile și că particula "role-playing" este o parte componentă a cuvântului MMORPG dintr-un motiv foarte bun, în timp ce alții ar fi preferat ca problemele serioase să rămână în afara sferei jocurilor, în care ei intră doar ca să se distreze, nu ca să aibă parte de astfel de conflicte. Cel mai puternic argument al celor din urmă este acela că, la început, A Tale in the Desert nu a fost prezentat ca un joc în care se poate să fie abordate astfel de probleme sociale. Totuși se poate spune că reacția a fost și foarte exagerată, mai ales în condițiile în care comunitatea din joc are puterea de a crea legi și a interzice orice tip de comportament, protejându-se de eventualii indivizi dubioși. În cele din urmă, cea mai mare vină a producătorilor se poate spune că a fost inabilitatea de a dezamorsa conflictul atunci când a apărut, pentru că, dacă dovedeau ceva mai mult tact pe forumul și pe chat-ul oficial, scandalul nici n-ar fi existat.



MAREA ÎNȘELĂTORIE DIN EVE ONLINE

Povestea următoare este poate mai interesantă prin ceea ce reprezintă decât prin ceea ce s-a întâmplat practic. Ea se încadrează într-un curent mai nou în domeniul articolelor despre jocuri, botezat New Games Journalism de către Kieron Gillen, unul dintre redactorii revistei britanice PC Gamer. New Games Journalism se axează mai mult pe componenta umană a jocurilor și, în loc să le descrie și discute pe acestea, preferă să spună povești pe marginea lor. Curentul are contestatarii săi, unii foarte virulenți, dar a dat naștere câtorva articole interesante, printre care cel considerat chiar primul despre acest gen, "Bow, nigger", povestea duelului în Jedi Knight II: Jedi Outcast dintre autor și un adversar care a încercat să-l demoralizeze cu insulte rasiale. În cele din urmă o poveste simplă, făcută fascinantă de particularitățile multiplayer-ului lui Jedi Outcast (serverele sunt foarte populate din cauză că sunt puține, iar un jucător învins are mult de așteptat până la următorul duel) și de talentul scriitoricesc al lui Ian "Always Black" Shanahan, care l-a realizat.

Un exemplu excelent este și un articol aparținând unui jucător de Eve Online care se identifică drept "Nightfreeze" și care se laudă cu cea mai spectaculoasă escrocherie din istoria jocului. Nu este tocmai un lucru de laudă, dar este un alt exemplu de poveste care face un joc cu multe probleme să pară mai interesant decât în realitate. Eve este un MMORPG cu tematică science fiction, practic o extindere a ideii lansate de Elite acum o mulțime de ani. Jucătorii conduc nave spațiale sofisticate și se ocupă cu negustoria, mineritul sau pirateria în spațiu. Mineritul este însă foarte plictisitor, iar pirateria necesită o anumită răutate, așa că Nightfreeze, inițial mânat de gânduri bune, a preferat să se ocupe de transportul bunurilor dintr-un sector în altul. Cu ajutorul unui alt jucător, care facea minerit prin intermediul unor macro-uri, el a pornit o afacere foarte profitabilă, până în momentul în care un pirat a reușit, așa cum se



întâmplă uneori și în viață, să-i distrugă nava și o dată cu ea toată agoniseala. Furios din cauză că incidentul fusese cauzat de un patch care schimbase consumul enegetic al motoarelor warp, necesare pentru a scăpa din încurcături, și hotărât să nu o ia de la zero din nou, Nightfreeze s-a întors împotriva sistemului. A pus la punct un complot uriaș și-a creat mai multe alter-ego-uri pe forumuri pe care le folosea pentru a da impresia că face parte dintr-un grup serios, a vorbit chiar la telefon cu cei pe care se pregătea să-i escrocheze folosind telefonul dintr-o bibliotecă publică aflată foarte aproape de casa lui și a reușit în cele din urmă să-i convingă pe cei vizați să-i dea cantități spectaculoase de credite, cu care urma, teoretic, să achiziționeze un model de navă spațială pe care să-l folosească cu toții. Și apoi a fugit cu banii. În final s-a lăsat copleșit de vinovăție și a renunțat cu totul la Eve, nu înainte de a dona toate creditele sale unui necunoscut.

Iată cum în interiorul unui joc absolut obișnuit se poate desfășura o dramă demnă de un roman, ceea ce articolul în cauză (pe care îl puteți găsi online la adresa http://static.circa1984.com/the-big-scam.html) chiar tinde să devină, pentru că este cu siguranță mult mai lung decât v-ați putea aștepta.

TRAGEDIILE

Iată și partea neplăcută, la care, ca să fiu sincer, nu prea aș fi vrut să ajung. Trebuie să înțelegeți, unii oameni sunt ciudați, dar alții sunt pur și simplu nebuni. La fiecare câteva luni mai apare o știre traumatizantă despre tragedii care au avut loc numai pentru că unii au luat mult prea în serios o activitate care ar fi trebuit să reprezinte doar un simplu mod de destindere și desprindere de problemele vieții de zi cu zi. Unii au murit pur și simplu după ce s-au jucat zeci de ore fără să se oprească, alții au cauzat moartea unor nevinovați.

Un conflict între doi chinezi pasionați de Legend of Mir 3, un MMORPG popular în Asia, a degenerat în crimă după ce unul dintre ei a vândut o sabie pe care o câștigaseră împreună. Poliția nu îl putea ajuta pe Qiu Chengwei, pentru că legea nu protejează de furt bunurile virtuale, așa că acesta, furios, l-a înjunghiat mortal pe fostul lui prieten, Zhu Caoyuan.

Mai tragic, un cuplu coreean și-a lăsat fetița de numai patru luni nesupravegheată în casă pentru a se juca World of Warcraft într-un Internet café și, cum în MMORPG-uri lucrurile durează mult mai mult decât se estimează inițial, atunci când s-au întors după câteva ore fetița nu mai respira. Întâmplarea este cu atât mai stupidă cu cât mama unuia dintre ei locuia în aceeași clădire și ar fi putut avea grijă de copil dacă ar fi fost rugată.

O poveste ceva mai puțin înfiorătoare, dar la fel de stupidă, este cea a unui alt cuplu căsătorit (tot din China, poate asta spune ceva, poate nu), care s-a cunoscut în Legend of Mir 2 și a apoi a decis să se despartă. La proces problema cea mai mare nu a reprezentat-o apartamentul în care locuiau, la care amândoi erau dispuși să renunțe, ci personajele din joc, la a căror evoluție lucraseră împreună.



PIZZA

Pentru a sfârși pe un ton ceva mai puțin grav, merită povestită aventura apariției în lumea fantasy din Everquest 2 a conceptului de pizza. Gândindu-se probabil că jucătorii trebuie să și mănânce ceva în timpul lungilor ore petrecute în fața calculatorului, cei de la Sony au decis să includă în Everquest 2 comanda \pizza, prin intermediul căreia se poate comanda de la Pizza Hut direct din joc (evident, doar în America de Nord). Ideea a fost criticată pentru spiritul său comercial, pentru că pizza nu este o mâncare foarte sănătoasă și asocierea ei cu un mod de viață sedentar nu poate avea urmări bune, dar și pentru că suna prea ciudat ca să nu existe glume pe seama sa.

Primii care s-au repezit cu glumele au fost cei de la Blizzard, care au anunțat de 1 aprilie că vor introduce în World of Warcraft comanda \panda, prin care se va putea comanda mâncare chinezească ce va fi adusă de un om îmbrăcat în costum de urs panda. Urșii panda și eroii Imperiului Pandaren reprezentau o glumă mai veche marca Blizzard (chiar dacă până la urmă în Warcraft III: Frozen Throne a fost strecurat un erou pandaren), așa că toată lumea a înțeles că este vorba despre o păcăleală. Pentru a nu se lăsa mai prejos, cei de la Sony au anunțat comanda \smorgasboard, care urma să aibă ca rezultat sosirea unei mese delicioase, transportate și încălzite la fața locului de pui de dragon care au nevoie de antrenament. De apreciat că, în loc să se supere, reprezentanții Sony au înțeles gluma și chiar au continuat-o.

Privind în urmă, la poveștile de mai sus, nu pot să spun decât că ar fi bine dacă și alții ar da dovadă de o atitudine asemănătoare, s-ar relaxa și ar descleșta dinții. La urma urmei, nu este vorba decât de un simplu joc.

Bogdan Bridinel

HELLGATE: LONDON

Închideţi poarta Iadului!

RPG

- PRODUCĂTOR: FLAGSHIP STUDIOS
- PUBLISHER: NAMCO
- WEB: WWW.HELLGATELONDON.COM

DATA APARIŢIEI: 1 noiembrie 2005

"Toate prăzile vor fi aleatorii, la fel şi misiunile."

IADUL S-A PUS DIN NOU PE NĂZDRĂVĂNII. De fiecare dată când demonii sunt trimişi din străfundurile care i-au creat, sigur vor găsi ei o metodă să revină. Şi cine să ştie mai multe despre maşinaţiunile demonilor pentru a cuceri lumea oamenilor decât cei care au lucrat şi au conceput seria Diablo? Aceşti veterani s-au reunit într-un nou studio şi, plecând de la conceptul atât de drag jucătorilor de Diablo numit "random" (aleatoriu, dacă vreţi), s-au apucat de un nou joc cu şi despre demoni, draci şi alte creaturi malefice.

Monştrii amintiţi sunt un soi mai special, care încearcă de multă vreme să intre în universul nostru, dar au fost opriţi de nişte campioni ai rasei umane, în speţă cavalerii templieri. Evident, diverse evenimente neplăcute au diminuat drastic numărul cavalerilor care deţineau taina luptei împotriva demonilor şi, în epoca noastră, armata modernă se trezeşte neputincioasă, cu toate tancurile şi rachetele ei. Şi aşa Iadul ajunge în Londra şi se instalează ca la el acasă, supravieţuitorii ascunzându-se în subterane cu cei câţiva templieri rămaşi, în aşteptarea momentului prielnic să le facă de petrecanie invadatorilor.

Prima deosebire majoră faţă de Diablo este trecerea la perspectiva la persoana întâi. Asta în cazul utilizării unor arme de foc, pentru că folosirea unei săbii, de exemplu, se va face la persoana a treia. Va fi interesant de văzut cum se vor împăca cele două perspective, pentru că ultimul joc care a făcut aşa ceva (adică Vampire - The Masquerade: Bloodlines) nu a fost chiar un succes. În rest, nivelurile, obiectele, creaturile, evenimentele şi dificultatea vor fi generate dinamic în funcţie de mărimea grupului care intră într-o anumită zonă. Toate prăzile vor fi aleatorii, la fel şi misiunile, acestea din urmă fiind şi în funcţie de timp: ceea ce vrea un NPC vineri s-ar putea să nu mai vrea sâmbătă şi, astfel, puteţi rata ocazii interesante.

O altă schimbare este reprezentată de felul în care funcţionează armele. Astfel, în afară de faptul că nici una nu va utiliza muniţie, vor fi realizate în aşa fel încât să poată distruge demonii acolo unde n-au reuşit rachetele şi tancurile moderne. Combinaţiile între tehnologia umană şi cea demonică sunt ideale. Veţi putea folosi două arme simultan, dintr-o colecţie care cuprinde, printre altele, un lansator de grenade sfinţite, un aruncător de flăcări, o armă care declanşează fulgere şi o alta care trage cu energie spectrală. Obiectele magice se vor simţi bine alături de implanturi genetice, iar runele vor face casă bună cu tatuajele magice. Cât despre inamici, ei vor fi împărţiţi în trei categorii: Beasts (mulţi muşchi, zero creier), Necros (un fel de zombie) şi Spectral, băieţii cu adevărat răi, care iau doar parţial formă corporală în lumea pământeană.

Mie mi se pare clar că Hellgate: London este Diablo la persoana întâi cu grafică avansată. Nu că ar fi un lucru rău, dar parcă aş vrea ceva mai mult, iar o schimbare de perspectivă şi generarea aleatorie a tuturor chestiilor din joc parcă nu înseamnă atât de mult. Oricum, ceva idei bune există, iar cei care au văzut jocul la E3 au fost foarte impresionaţi, rămâne de văzut cum se va prezenta el în final.

Anda Drăgnuţă





"Gravitaţia poate fi dată peste cap, puteţi merge pe pereţi şi pe tavan."

PREY

Ucide sau vei fi ucis!

Acţiune

DE PREY AM AUZIT PRIMA DATĂ ACUM câţiva ani buni, fiind una dintre promisiunile neîndeplinite de 3D Realms, alături de "pentru totdeauna" în dezvoltare Duke Nukem Forever. Totuşi, se pare că ideile din Prey încă mai au căutare şi potenţial, astfel că un alt studio a luat povara dezvoltării de pe umerii 3D Realms şi pune la cale un joc grefat pe motorul grafic de DOOM 3. Protagonistul, Tommy Hawk, fost Army Ranger şi cu sânge de indian american în vene, revine într-o rezervaţie Cherokee din Oklahoma pentru a fi alături de iubita sa. Doar că o seară liniştită alături de o bere la un bar se va transforma în aventura vieţii lui, pentru că extratereştrii îi răpesc pe Tommy, pe bunicul şi pe prietena lui, şi îi duc pe o navă locuită de alte vreo trei-patru specii de fiinţe nu tocmai prietenoase.

Prima ciudăţenie a jocului este chiar această navă, de fapt o fiinţă vie, un fel de sferă de mărimea statului Texas (care însumează 267.277 mile pătrate, aşa că în mod cert terenul de joacă pentru împuşcat monştri se anunţă imens), cu tot felul de camere şi coridoare făcute din carne, dar şi din alte materiale. Mai multe rase supravieţuiesc parazitar pe seama acestei nave vii şi este clar că nu au nici o dragoste pentru cei trei pământeni, astfel că cine este prada şi cine e prădătorul vor depinde de abilitatea jucătorilor de a se folosi de avantajele mediului.

Acest mediu este foarte neobişnuit, cu portaluri care duc dintr-o zonă într-alta, gravitaţie variabilă şi alte asemenea ciudăţenii. Portalurile sunt o metodă de a trece în diferite zone ale navei, ceea ce înseamnă evident că şi inamicii pot face acelaşi lucru. Lucrurile se pot schimba însă de la un portal la altul şi, dacă producătorii îşi vor respecta promisiunile, va trebui să faceţi faţă unui sistem în care gravitaţia poate fi dată peste cap, puteţi merge pe pereţi şi pe tavan. Totul până la un punct însă, dar obstacolele pot fi depăşite sub o altă formă. Una spirituală, ce vine din moştenirea Cherokee a lui Tommy, care îi permite să iasă din corp şi să îndeplinească tot felul de acţiuni. Tot în această formă, Tommy poate elimina inamici cu ajutorul unui arc şi îşi poate recăpăta punctele de viaţă distrugând spirite într-o lume paralelă. Evident, vor exista şi arme normale, dacă ceva care seamănă cu un crab şi poate fi folosit atât ca grenadă, cât şi ca muniţie pentru un soi de lansator de rachete poate fi considerat normal.

Prey conţine câteva idei interesante, iar combinaţia între tehnologia extraterestră şi tradiţiile spirituale ale indienilor americani nu sună rău în teorie. Chiar dacă apare abia la anul (şi s-ar putea să nu mai fie atât de arătos în comparaţie cu, să zicem, Unreal Tournament 2007), fiţi cu ochii pe pradă, s-ar putea să fie un punct de cotitură în cadrul genului FPS.

Anda Drăgnuţă

PRODUCĂTOR:	HUMAN HEAD
PUBLISHER:	2K GAMES
WEB:	WWW.PREY.COM

DATA APARIŢIEI: 2006









SERIOUS SAM II

Împuşcă, împuşcă, împuşcă!

Acţiune

- PRODUCĂTOR: CROTEAM
- PUBLISHER: 2K GAMES
- WEB: WWW.SERIOUSSAM2.COM

DATA APARIŢIEI: octombrie 2005

"Interesant este explozibilul cu sistem teleghidat pe bază de papagal."

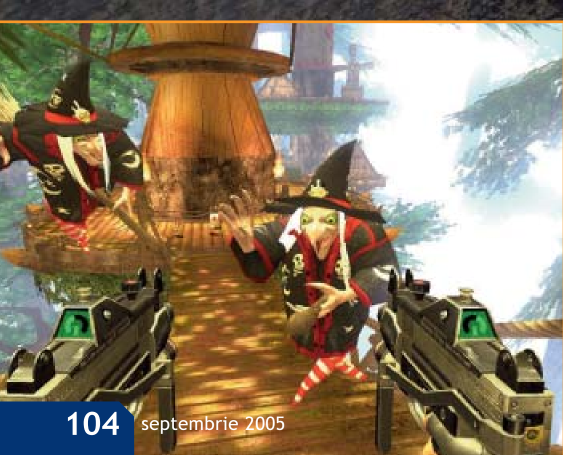
ÎMI PLACE LA NEBUNIE CÂND UN FPS recunoaşte că este doar un FPS, adică un motiv pentru a-ţi pune creierul la odihnă şi a împuşca fără discernământ nenumăraţi inamici. Exact aste face Sam cu foarte multă seriozitate, pentru că are un scop cel puţin interesant: producătorii vor să-l facă să intre în Cartea Recordurilor prin încercarea de a reda cel mai mare număr de inamici simultan, cam între 200 şi 300 de monştri, în funcţie de zona de joc.

Cu ajutorul noului motor Serious, mediul va fi destructibil, de exemplu există un nivel în care Sam poate ruina complet un oraş făcut exclusiv din lemn. Vor mai fi jungle, lavă, oraşe ale viitorului sau cu tematică orientală, în total cam 40 de niveluri, plus secrete şi bonusuri. Toate populate cu inamici ce vor reveni din titlurile anterioare, cum ar fi sinucigaşii explozivi şi harpiile, sau inamici noi, ca păianjenii metalici, păsările de pradă cu picioare mecanizate şi orcii care aruncă cu mingi de fotbal explozibile. Armele ce vor ajuta la eliminarea ciudăţeniilor menţionate sunt şi ele în aceleaşi categorii ca inamicii: clasicele (shotgun-ul cu două ţevi, lansatoarele de grenade şi de rachete, tunul şi probabil puşca cu lunetă) şi noutăţile, reprezentate de arme laser, două mitraliere Uzi, o puşcă cu plasmă şi, cel mai interesant deocamdată, explozibilul cu sistem teleghidat pe bază de papagal (adică un papagal cu o bombă ataşată). Au fost dezvăluite şi două power-up-uri: Serious Strength (luat de inamic pe sus şi aruncat cu el după alţi inamici) şi Serious Disco, cu muzică şi lumini pe care vor dansa monştrii, dându-i lui Sam ocazia să mai tragă puţin la ţintă.

Avem inamici, avem arme, idei trăsnite din plin şi, mai nou, vom avea şi vehicule controlabile, printre care se numără scutere, plăci de surf şi bărci, maşini de teren cu două locuri şi o bilă cu ţepi (asemănătoare cu mecanismul rotitor din cuşca unui hamster) ce va face praf literalmente inamicii. Vor exista şi NPC-uri care pot fi aliaţii lui Sam, pot mânui armele şi conduce vehicule sau îi pot oferi diverse cadouri, de tipul papagalului exploziv.

Acţiunea promite să fie la fel de intensă şi în multiplayer, cu un mod cooperativ pentru maximum 16 oameni serioşi, iar durata de viaţă a jocului va fi mult prelungită de un editor ce promite posibilitatea de a pune pauză în mijlocul acţiunii pentru a schimba din mers setările şi a vedea direct efectele produse. Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu abia aştept să ofer creierului o vacanţă de 25-30 de ore, timp în care va fi probabil garantată satisfacerea instinctului criminal care iese din când în când la suprafaţă şi îşi cere drepturile. Serios!

Anda Drăgnuţă











UNREAL TOURNAMENT 2007



Următoarea generaţie competiţională

Acţiune

- PRODUCĂTOR: EPIC GAMES
- PUBLISHER: MIDWAY
- WEB: WWW.UT2007.COM

DATA APARIŢIEI: 15 iunie 2006

"Assault şi Onslaught vor fi părinţii unui nou mod: Conquest."

UNREAL TOURNAMENT ESTE SINONIM cu multiplayer de calitate, atât la nivel vizual, cât şi în ceea ce priveşte modurile de joc şi complexitatea lor. Iar cu noul Unreal Engine 3, sigur vom avea parte de un festin care să ne bucure ochii şi să ne golească buzunarele pentru a face upgrade la calculator. Noul motor va avea suport pentru efecte speciale avansate, inclusiv pentru aproape intraductibilele în română high dynamic range lighting şi bump offset mapping (adică o formă de iluminare care dă impresia că o suprafaţă plată are protuberanţe, ca un zid construit din pietre inegale).

Competiţie este unul dintre cuvintele-cheie ale seriei UT, iar modurile în care se va desfăşura includ şi de data aceasta deathmatch, team deathmatch, capture the flag şi dueluri unu la unu. Domination se pare că nu mai intră pe listă, pe motiv că axarea pe controlarea a două puncte aflate la capetele opuse ale hărţii rezultă adesea în pierderea punctului deja ocupat în timp ce o echipă era în drum spre cealaltă zonă de interes. Cât despre Assault şi Onslaught, cel de-al doilea sigur va reveni în forma sa din UT 2004; cele două vor fi însă părinţii unui nou mod: Conquest, care va combina tipul de gameplay din Assault, vehiculele din Onslaught şi ceva noutăţi. Conquest se va axa pe controlarea teritoriului în sine, care va produce tyridium (sursa de energie care apare şi în cel mai nou joc din seria pentru console Unreal Championship), ideea fiind crearea de niveluri uriaşe care să profite de noua tehnologie Unreal şi să folosească tipul de transport instant din Onslaught pentru a ajunge în punctele unde acţiunea se încinge.

Cât despre instrumentele de măcel, Epic nu intenţionează să introducă nici o armă pentru luptă corp la corp în afară de una standard, în schimb lucrează de zor la diversificarea armelor de foc.

În mod sigur, va reveni flak cannon-ul, Minigun-ul va fi înlocuit cu Stinger (apărut în primul Unreal şi în Unreal Championship 2), iar Canister Gun-ul va reuni un lansator de grenade, puitor de mine şi o puşcă bionică. Va fi realizată şi o linie complet nouă de vehicule, aparţinând războinicilor humanoizi Necris, aparent cu aspect şi tip de control ceva mai "extraterestre".

Este plănuită şi o parte single player, asemănătoare cu cea din UT 2004, sub forma unei competiţii cu mai multe moduri de joc în care trebuie să învingeţi diferite personaje controlate de AI, pentru a înainta în rang. Comenzile vocale vor fi prezente în continuare, iar AI-ul va fi îmbunătăţit pentru a reacţiona la evenimente specifice. De exemplu, dacă un inamic vă depistează poziţia, un coechipier NPC ar putea spune "lunetist la fereastra de la etajul doi", nu doar o indicaţie generică.

Se pare că Epic caută şi posibilităţi noi de suport pentru comunitate: statisticile sau paginile web ale clanurilor să poată fi accesate direct in-game. Este luat în considerare şi un browser care să permită accesul rapid la cele mai bune creaţii ale comunităţii.

Oricum l-aţi privi, UT 2007 va avea multe de oferit: gameplay nou la scară largă, o gamă inedită de vehicule, suport extins pentru comunitate, grafică şi fizică într-adevăr de următoare generaţie.

Anda Drăgnuţă

MYST V: END OF AGES

Sfârşitul (sau renaşterea?) civilizaţiei D'ni

INTERACŢIUNE

- şase epoci (Ages), complet 3D, cu puzzle-uri distincte
- opţiuni de control clasice, dar şi în gen FPS
- un nou element de gameplay: Slates

"Manevrarea unei Slate este un puzzle în sine: cu ea, nu poţi face anumite acţiuni; fără ea, nu poţi înainta dintr-o zonă în alta."

Data lansării: **30 septembrie 2005**

- PRODUCĂTOR: CYAN WORLDS
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: UBISOFT
- WEB: WWW.MYSTVGAME.COM

FINAL AL UNEI POVEŞTI, DAR NU neapărat sfârşit al unei serii, astfel poate fi rezumat cel de-al cincilea titlu al seriei Myst. Destinul civilizaţiei D'ni, al creatorului de cărţi-lumi Atrus şi al familiei sale vor fi dezvăluite după aproape 12 ani de puzzle-uri şi mistere.

Trebuie făcute înainte de toate nişte precizări, pentru că nu am avut pe mână un demo în sensul tipic al cuvântului, ci o versiune completă (dar nu finală, reţineţi acest lucru, este foarte important), asupra căreia s-au aplicat anumite restricţii, motivate de faptul că apariţia jocului este programată pentru luna septembrie şi n-ar fi fost frumos să stricăm surpriza fanilor. Aşa că, da, eu ştiu cum se termină End of Ages, dar n-o să vă spun nici sub tortură. În schimb, pot să vă spun că acest al cincilea titlu vine şi cu schimbări, şi cu noutăţi, unele dintre ele nu tocmai pe placul meu de fan Myst. În primul rând, actorii reali au fost înlocuiţi cu personaje animate; două astfel de personaje sunt Yeesha, fiica lui Atrus şi moştenitoarea ştiinţei de a scrie lumi, şi Esher, care serveşte pe post de ghid şi ajutor. Nu neg că animaţiile sunt remarcabile, lip-synch-ul desăvârşit, dar am avut un sentiment deosebit în Myst IV: Revelation să fac cunoştinţă cu Rand Miller, de exemplu, care a interpretat rolul lui Atrus.

Am remarcat în schimb cu o mare plăcere libertatea de mişcare. O lume complet 3D în care te poţi plimba prin orice colţişor, fie în controlul clasic, pe mouse, fie într-o combinaţie de tip FPS. Şi în materie de gameplay au fost introduse aşa-numitele Slates, de fapt nişte plăci de piatră cu diferite forme, gândite în aşa fel încât să te ajute să treci de la o epocă la alta şi să faci să se întâmple anumite lucruri cu ajutorul unor simboluri ce trebuie scrise pe ele. Aceeaşi placă poate fi însă şi un spin în coastă: pentru a urca o scară, de exemplu, trebuie să o abandonaţi. Şi va fi imediat luată de un Bah'ro, creatură care apare încă de la începutul seriei, dar care se va dovedi a fi mai mult decât un moft de design. Astfel că manevrarea unei Slate este un puzzle în sine: cu ea, nu poţi face anumite acţiuni; fără ea, nu poţi înainta dintr-o zonă în alta. Sunt patru Slate-uri şi scopul final este reunirea lor în K'veer, zona de început a jocului. Pentru ce? Pentru a decide sfârşitul, pentru că soarta D'ni este în mâinile jucătorului. V-ar plăcea să aveţi pe conştiinţă o întreagă civilizaţie?

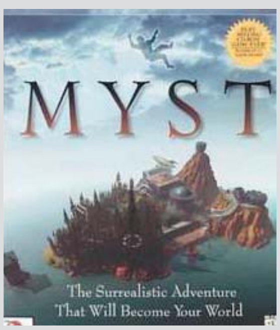
În rest, am dat tot peste puzzle-uri care pun creierul pe jar, bazate din păcate pe metoda "trial and error" şi mai puţin pe o logică clară şi accesibilă. Poate am îmbătrânit eu sau am rămas în urmă în ceea ce priveşte analizele de piaţă legate de dorinţele consumatorului, dar am început să nu mai am răbdarea de a muta de nenumărate ori nişte mânere, bolovani sau manete pentru a nimeri combinaţia corectă. Oricum însă, ca şi în cazul titlurilor anterioare, jocul te prinde şi nu se lasă terminat cu una cu două, iar finalul... este la final (nu mă înjuraţi, OK?). Cu precizarea că nu am avut în faţă o variantă finală, ci una în care care mai are şi câte un bug pe ici pe colo şi lipsesc unele animaţii şi unele sunete, Myst V: End of Ages se prezintă ca un demn finalist pentru o serie incredibil de longevivă.

Anda Drăgnuţă

Cyan Worlds

În 1987, fraţii Rand şi Robyn Miller pun bazele Cyan şi creează The Manhole, primul produs de divertisment realizat pe CD-ROM, urmat de Cosmic Osmo şi Spelunx. Toate trei erau universuri paşnice, pentru copii, care au fost premiate pentru genul nou de divertisment pe care îl promovau. În 1991, alături de Chuck Carter (artist) si Chris Brandkamp (sunetist) şi cu ajutor financiar din Japonia, fraţii Miller încep lucrul la Myst, un titlu de aventură care a revoluţionat genul si a fost pe primul loc în ceea ce priveşte vânzările (alături de continuarea Riven) aproape pe tot parcursul anilor '90, cu circa 12 milioane de unităţi comercializate în toată lumea. În acest moment, studioul are în componenţă circa 40 de oameni, care nu se ocupă doar de divertisment interactiv, ci şi de producerea de efecte speciale şi CG, animaţie şi producţie de scene şi obiecte 3D, ilustrare vizuală, arhitecturală şi simulări interactive 3D.

Myst: joc, univers, pionier



Creat iniţial pe Apple Macintosh şi portat pe Windows în 1994, Myst a fost primul joc publicat exclusiv pe CD (în epoca dischetelor), impulsionând astfel vânzările de unităţi optice. Şi, la 12 ani de la începuturile poveştii, Myst IV: Revelation devine primul joc publicat exclusiv pe DVD. În afară de titlul original, seria include trei continuări: Riven, Myst III: Exile şi Myst IV: Revelation, două remake-uri - Myst Masterpiece Edition (o versiune true color a originalului Myst, cu sunete şi muzică refăcute, sistem de indicii şi hărţi) şi realMYST (ediţie 3D a aceluiaşi Myst, cu modificări de gameplay şi ajustări ale poveştii), acesta din urmă fiind la ora actuală ediţie de colecţie.

Nu trebuie uitate Uru: Ages Beyond Myst şi add-on-urile Uru: To D'ni şi Uru: The Path of the Shell, jocuri single player hibride, care utilizează universul Myst, dar în timpurile moderne. O versiune online a acestor jocuri, Uru Live (similară unui MMORPG), a fost dezvoltată, dar foarte rapid anulată şi reluată la o capacitate mult limitată sub numele de Until Uru.

Dincolo de joc, fraţii Miller şi David Wingrove au publicat trei romane, Myst: The Book of Atrus, Myst: The Book of Ti'ana, and Myst: The Book of D'ni, care detaliază povestea civilizaţiei D'ni şi a eroilor ei. Pe aceeaşi linie editorială, au fost publicate şi două benzi desenate (din patru plănuite iniţial), celelalte fiind anulate din cauza abordării ieşite din contextul universului Myst şi a refuzului editurii de a aduce modificări.

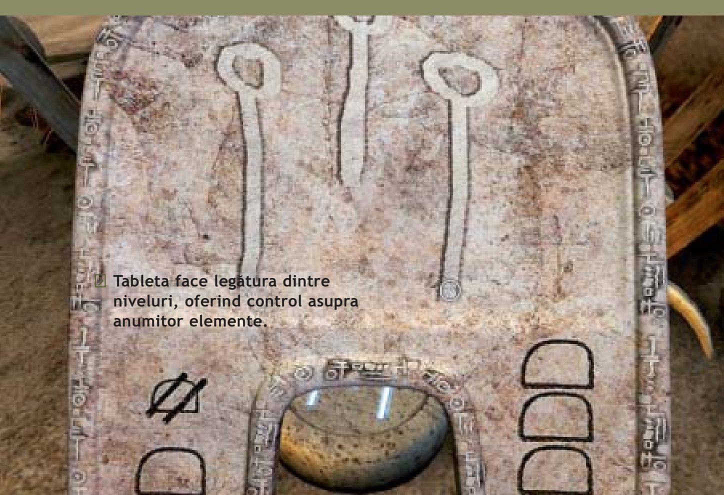




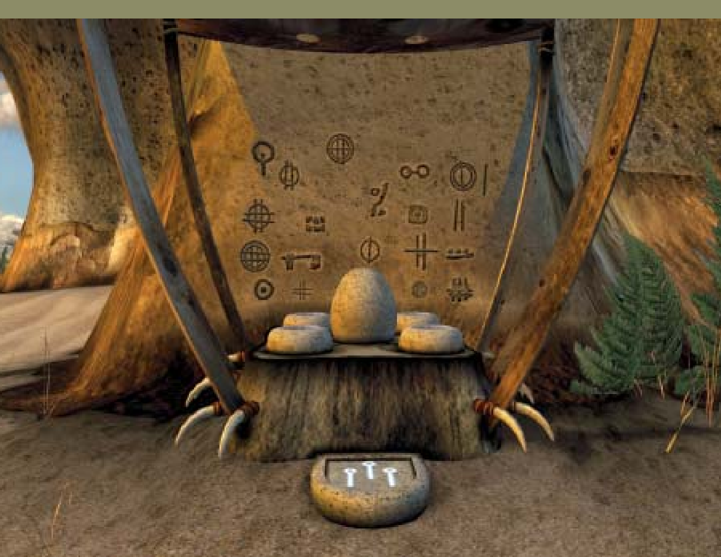
Aventură







Tableta face legătura dintre niveluri, oferind control asupra anumitor elemente.





Mecanisme ciudate, care aparent nu au ce căuta în peisajul idilic exterior.

F.E.A.R.

Frică este prea puţin spus. Este vorba despre groază în toată regula.

INTERACŢIUNE

- FPS cu accente de survival horror şi sursă de inspiraţie cinematografică
- posibilitatea de a încetini timpul pentru a supravieţui luptelor dificile
- luptă de apropiere mai dezvoltată decât în FPS-urile obişnuite

> "Am jucat demo-ul şi acum pot să spun cu siguranţă că F.E.A.R. este un joc pe care îl vreau."

Data lansării: **10 octombrie 2005**

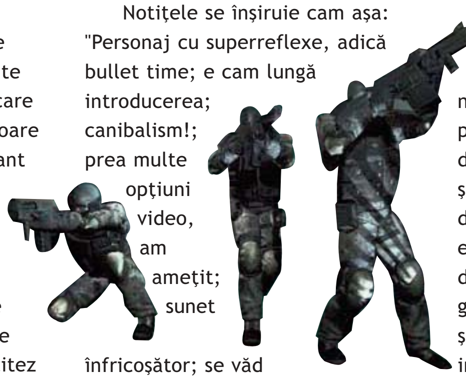
- PRODUCĂTOR: MONOLITH
- PUBLISHER: VIVENDI
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.WHATISFEAR.COM

DACĂ EXISTĂ ÎN ACEST UNIVERS un demo care ar trebui să fie folosit ca etalon la cursurile de făcut demo-uri, un demo de numai 20 de minute care să vândă un joc, acel demo este cu siguranţă cel de la F.E.A.R. L-am jucat şi acum pot să spun cu siguranţă că F.E.A.R. este un joc pe care îl vreau.

Evident, meritul este al începutului jocului. Nu ştiu cum se prezintă ceea ce urmează, dar prima parte este superbă, alternând rapid între o poveste plină de mister, câteva momente de survival horror autentic în care jucătorului îi este picurată teroare în vene şi mai multe lupte şocant de spectaculoase, cu inamici inteligenţi şi nemiloşi. F.E.A.R. este visul din care s-a născut DOOM 3.

Ca să vă daţi seama cât de puternică este impresia pe care mi-a lăsat-o F.E.A.R., o să vă citez integral notiţele pe care mi le-am făcut, conform obiceiului meu, în fiecare moment în care în joc se întâmpla ceva ce voiam să îmi aduc aminte mai târziu, la scrierea articolului. Ca toate notele mele, şi acestea sunt haotice şi scurte, dar cred că, datorită naturii jocului, reuşesc să captureze ce trecea prin mintea mea în acele momente mai bine decât ar putea să o facă un text compus special în acest scop. Trebuie să vă spun, şi ştiu că nu o să credeţi asta, pentru că toţi redactorii din lume trântesc poveşti de genul ăsta ca să creeze atmosfera necesară, dar n-am ce face, acesta este adevărul, că m-am jucat demo-ul singur în redacţie, pe la ora 8 seara, obligat să rămân până la acea oră târzie de circumstanţe fără legătură cu jocul.

Notiţele se înşiruie cam aşa: "Personaj cu superreflexe, adică bullet time; e cam lungă introducerea; canibalism!; prea multe opţiuni video, am ameţit; sunet înfricoşător; se văd lucruri dubioase prin preajmă deja; m-am speriat de umbra mea!; m-am speriat iar, am călcat peste un sac plin de şoareci; am dat peste o fetiţă care m-a speriat de moarte şi a dispărut; n-am întâlnit nici un inamic, dar deja sunt terminat de frică («frică» subliniat de două ori); e întuneric rău, nu ştiu cum o să iasă imaginile; inamici: sunt inteligenţi, sar peste obstacole; zboară frumos gloanţele în slow motion; a apărut din nou puştoaica, plus un individ invizibil!; merge pe tavan!; MI-E FRICĂ!".



Aici se încheie notiţele, pentru că, după ce m-am îmbărbătat şi m-am hotărât să nu fug acasă ca o fecioară de la un chef de rockeri, am uitat complet să mai scriu şi m-am concentrat pe ceea ce se întâmpla în faţa mea. Ce-i drept, nici demo-ul n-a mai durat mult, s-a încheiat apoteotic cu intrarea în scenă a unui inamic impunător, imediat după ce ieşisem din ceea ce părea să fie o cameră de interogatoriu condusă de un psihopat cu toate şuruburile din mintea lui desprinse.

Aşadar, cel puţin în acest moment F.E.A.R. nu pare să aibă nici un defect. Fizica este bine pusă la punct, mediul se dezmembrează într-un iad de aşchii şi bucăţi de perete atunci când se declanşează schimburile de focuri, efectele vizuale, mai ales cel care desenează traiectoria lichidă a gloanţelor prin aer în slow motion şi cel al armei care carbonizează inamicii dintr-o lovitură, sunt superbe, elementele de film de groază nu sunt adăugate de amorul artei, ci au un impact fantastic asupra minţii jucătorului, inamicii sunt vicleni şi plini de idei, se aruncă pe burtă peste a trece pe sub obiecte sau se caţără pentru a sări peste ele, iar includerea unor elemente mai puţin obişnuite în FPS-uri, ca bullet time-ul şi lupta de apropiere, face ca luptele să fie şi ele foarte interesante. N-aş vrea să mă hazardez, dar judecând după primele 20 de minute F.E.A.R. este unul dintre cele mai bune jocuri ale anului.

Bogdan Bridinel

The Ring

În lumea unui scriitor japonez foarte ciudat, fetiţele de vârstă preşcolară sunt cel mai înfricoşător lucru din lume. Nu ştiu de unde i-a venit ideea, poate chiar a pornit la drum provocându-se pe sine însuşi să facă din cel mai simpatic şi inofensiv lucru din lume o sursă de coşmaruri fără sfârşit, dar ceea ce ştiu este că două dintre cărţile lui Koji Suzuki au fost transpuse excelent pe marele ecran de conaţionalul său Hideo Nakata, în filmele care aveau să ajungă la noi cu numele The Ring şi Dark Water. The Ring este cel mai cunoscut pentru că a beneficiat şi de un remake american regizat de Gore Verbinski, surprinzător de reuşit. Din păcate, anul acesta s-a încercat şi compunerea unui hibrid, o continuare la The Ring, produsă în Statele Unite, dar regizată de japonezul Nakata, cu un rezultat foarte dezamăgitor. The Ring Two uită complet de ce era atât de terifiant originalul şi-i pătează acestuia reputaţia cu o poveste neconvingătoare, care nici măcar nu rezolvă misterele primului film. La rândul său, F.E.A.R. se vrea un moştenitor spiritual al filmului şi prezintă ca principală sursă de teroare o copilă care apare în cele mai ciudate momente, uneori doar pentru o secundă, şi îl terorizează fără milă pe eroul principal.

Monolith

F.E.A.R. are ca argument şi faptul că producătorul său, Monolith, este unul cu multă experienţă şi jocuri foarte reuşite la activ. Lăsând la o parte geniala serie No One Lives Forever şi alte producţii interesante, ca TRON 2.0 sau SHOGO: MAD, merită remarcate două jocuri din portofoliul companiei: Blood (primul, pentru că cel de-al doilea, chiar dacă realizat tot de ei, parcă nu a avut o atmosferă la fel de reuşită) şi Alien vs Predator 2 (cel de-al doilea, primul fiind realizat de britanicii de la Rebellion). Sunt două titluri cu destule elemente de groază în ele şi au fost amândouă, la vremea lor, foarte apreciate, aşa că se poate spune că avem de-a face cu oameni care se pricep să-i îngrozească pe alţii. F.E.A.R. însă pare să fie capodopera lor.



Acţiune



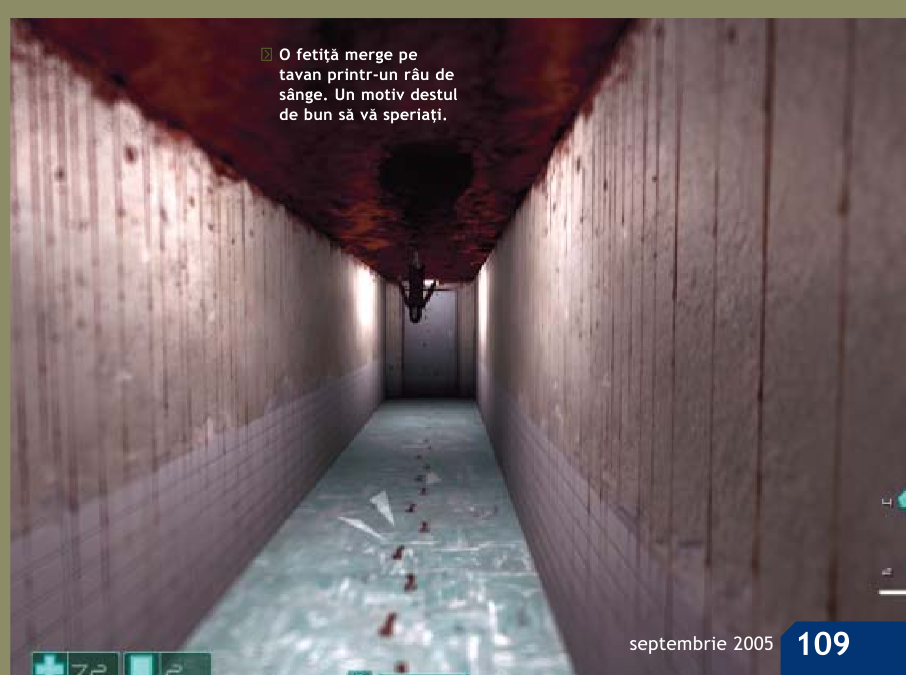
F.E.A.R. nu este un joc uşor. Inamicii sunt puternici şi foarte inteligenţi.





De multe ori, cele mai înfiorătoare momente sunt cele în care nu există nici un inamic, ci apare o surpriză de acest gen.





O fetiţă merge pe tavan printr-un râu de sânge. Un motiv destul de bun să vă speriaţi.



Cel de-al doilea joc din serie ca numerotaţie, dar cel de-al treilea în ordine cronologică bate şi el la porţile succesului.





PREŢ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** DIGITAL ILLUSIONS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WWW.BATTLEFIELD2.COM**

BATTLEFIELD 2

Câmpul de luptă se mută în era modernă.

NU ESTE O SIMPLĂ ÎNTÂMPLARE FAPTUL CĂ cel de-al treilea joc Battlefield se numeşte Battlefield 2. Trei jocuri şi două expansion pack-uri sunt prea multe pentru doar trei ani şi este foarte posibil ca mulţi să simtă ceea ce am simţit şi eu iniţial, că seria este mulsă cu prea mult cinism de întreg potenţialul său comercial, fără a se încerca cu adevărat să se introducă îmbunătăţiri semnificative în formulă. De aceea am şi încercat să abordez noua apariţie cu mai puţin entuziasm, dar, după câteva zile de jucat intens, a venit momentul să mă declar învins. Battlefield poate să se întoarcă de câte ori vrea într-un singur an, voi sfârşi de fiecare dată prin a mă îndrăgosti din nou de el.

Nu există nici un alt joc în care să puteţi vedea război aşa cum puteţi vedea în Battlefield. Nu există nici un alt joc în care exploziile devastatoare, confruntările grandioase la scară largă şi încleştările sângeroase pe colţuri de stradă uitate de orice divinitate, tipice viziunii hollywoodiene asupra războiului, să se regăsească împreună într-o uniune la fel de fericită. Şi nu există nici un alt joc în care toate acestea să fie integrate atât de bine cu acţiunea, plină de dinamism, dar şi de încărcătură tactică, aşa cum se întâmplă în Battlefield.

Evident, toate acestea sunt valabile nu numai pentru Battlefield 2, ci şi pentru Battlefield 1942 şi Battlefield Vietnam. Inima conceptului este neschimbată. Pe un fundal realist este pus în scenă un conflict la scară mare, care implică nu numai infanterişti, ci şi vehicule de toate felurile, de la tancuri la avioane, totul reprezentat într-un mod accesibil oricui, fără nuanţele realiste care ar fi complicat lucrurile excesiv şi ar fi redus ritmul acţiunii. Soldaţii se împart şi ei în mai multe categorii, unii având un rol preponderent ofensiv, alţii, ca medicii, având un rol tactic mai complex. Modul principal de joc este multiplayer-ul în care jucătorii se împart în două echipe, reprezentând două dintre părţile participante la conflictul pus în scenă (de data aceasta un război modern în care sunt implicate Statele Unite, China şi un grup arab generic, intitulat Middle Eastern Coalition) şi se luptă pentru controlarea unor zone speciale de pe hartă. În funcţie de condiţiile stabilite pentru fiecare hartă, după ce una dintre echipe deţine un anumit procent din aceste puncte de control, cealaltă echipă începe să piardă din "tichetele" care-i fuseseră alocate iniţial. Tichetele se mai pierd şi o dată cu fiecare moarte a jucătorilor din echipă, iar reducerea lor la zero duce la înfrângere.

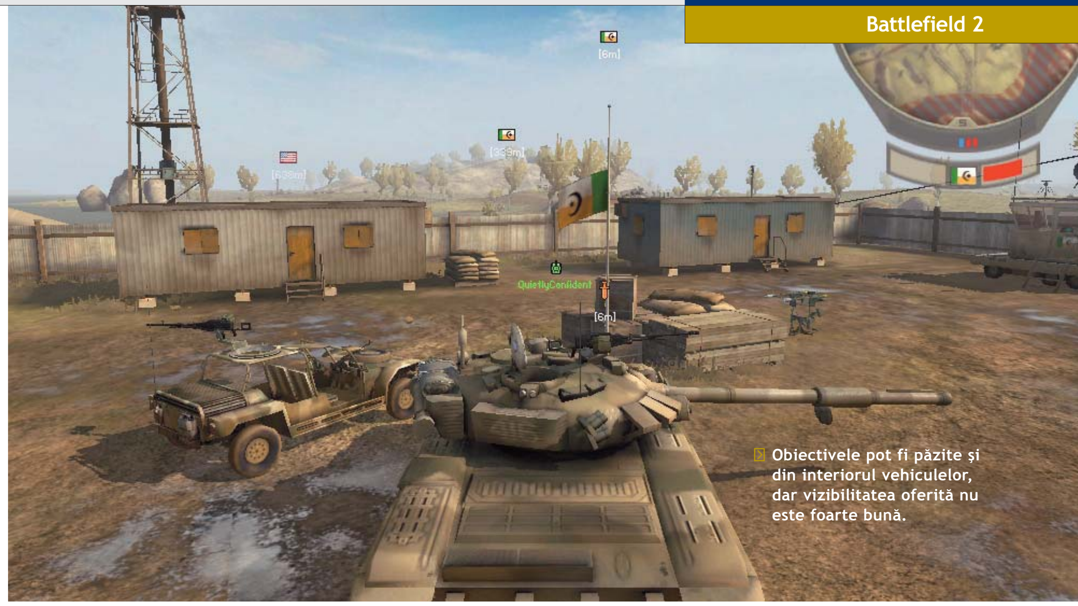


În jocurile precedente ale seriei existau mai multe moduri de joc, cum ar fi Capture de Flag, dar cel mai popular era de departe cel specific lui Battlefield, intitulat Conquest, aşa că acum acesta este singurul care a rămas. La fel ca şi alte aparente lipsuri din Battlefield 2, rămâne de discutat dacă producătorii au renunţat la lucrurile care nu se ridicau la înălţimea celor mai bune părţi din joc sau dacă pur şi simplu au tăiat orice opţiune care nu li se părea absolut necesară, pentru a se încadra în timp.

Suspect este şi numărul foarte mic de hărţi, doar 12, chiar dacă fiecare hartă vine în trei forme, pentru partidele de mici dimensiuni (până la 16 jucători), de dimensiuni medii (până la 32) sau mari (până la numărul maxim de jucători acceptabil în Battlefield 2, 64), fiecare formă mai mare lărgind teritoriul şi adăugând puncte de control. La fel, single playerul rămâne sărac, ceea ce îl face să se ridice peste cel din jocul original fiind tocmai modul în

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-64 (LAN, ONLINE)





Obiectivele pot fi păzite și din interiorul vehiculelor, dar vizibilitatea oferită nu este foarte bună.



"Strike at Karkand" este de departe harta mea preferată. Ceea ce nu înseamnă că celelalte sunt slabe.



INGREDIENTUL MINUNE: COMUNICARE

Diferența principală dintre Battlefield 2 și celelalte două jocuri din serie este că acum comunicarea în cadrul echipei are mult mai multă importanță și este mult mai ușoară. Suportul pentru microfon este excelent și vă ajută să vă înțelegeți cu coechipierii fără a mai bâjbâi după taste în timp ce încercați să evitați o rachetă, iar apariția comandanților și a echipelor facilitează și ea foarte mult organizarea echipelor. Am avut ocazia să observ, oarecum surprins, că prezența unui comandant care dă ordine simple și clare îi convinge să se încadreze în tactica echipei pe mulți jucători care altfel s-ar fi aruncat în luptă independent, fără nici un interes pentru tactică. Este mult mai simplu să fii un coechipier bun atunci când nu trebuie să ghicești ce intenționează colegii tăi și nici să reții planuri complexe stabilite în avans. Este drept, cineva trebuie să se sacrifice și să se ocupe de comandă, dar această parte este, la rândul ei, destul de interesantă și de cele mai multe ori se găsesc amatori.

care este limitat. Meciurile din single player se desfășoară numai pe hărțile mici, de 16 jucători, pe care boții se descurcă într-un mod rezonabil, pentru că nu au de-a face cu situații atât de complexe ca cele oferite de hărțile mari. Este drept, boții sunt și ceva mai inteligenți acum. Știu mult mai bine ce au de făcut și demonstrează chiar o oarecare gândire tactică, atacând mai organizat și folosind într-un mod mai altruist vehiculele. În orice caz, după câteva tentative veți ajunge la concluzia că single playerul există doar pentru a servi ca antrenament celor care nu vor să se facă de râs pe serverele de multiplayer preluând un elicopter și dând cu el de pământ cinci secunde mai târziu. Multiplayer-ul este cel care contează.

După cum spuneam, multe dintre lucrurile care se pot spune despre Battlefield 2 se pot spune și despre Battlefield 1942. Noutățile din noua versiune se încadrează în trei categorii: minore (dar de efect, în câteva cazuri), cosmetice și serioase. Dintre cele minore aș menționa faptul că acum jucătorii eliminați nu mai revin cu toții în același timp, ci au fiecare de așteptat un timp prestabilit și revin în funcție de momentul în care au fost eliminați. Cele cosmetice sunt evidente. Mediul înconjurător, fie că este un oraș arab sau o trecătoare din China, arată superb, iar o dată ce Iadul se dezlănțuie totul devine și mai spectaculos. Tancurile merg lăsând o dâră de praf în urmă și explodează cu un efect foarte satisfăcător, iar exploziile încețoșează pentru câteva clipe privirea jucătorului, reușind să imite senzația de semileșin pe care o sugerează unele filme de război în momentele deosebite. Poate că sunt superficial când spun asta, dar uneori merită să joci Battlefield 2 doar ca să vezi spectacolul din jur.

Marea îmbunătățire este însă noul sistem de comandă. Dacă până acum jucătorii erau nevoiți să se bazeze pe chat-ul din joc și, eventual, pe programe de comunicare auditivă ca Roger Wilco, acum există o adevărată ierarhie, cu un comandant care dă ordine vizibile pe hartă, și un sistem de comunicare audio integrat în joc, foarte util prin faptul că nu se aud vorbind toți jucătorii, ci fiecare îi aude doar pe cei care contează pentru el. Nu este obligatoriu să aveți microfon, dar merită, pentru că vă ajută nu numai să vă implicați în planurile echipei, ci și să vă apropiați de camarazii de luptă, ceea ce, dacă nu vă dă satisfacții sufletești, cel puțin are rolul practic de a-i face pe aceștia să vă ajute mai ușor sau să ierte greșelile inerente luptelor haotice care se declanșează uneori (de exemplu, dacă în confuzia generală tocmai ați împușcat doi medici care se repezeau să vă vindece, merită să vă cereți scuze și să explicați că încă nu v-ați obișnuit să detectați diferențele dintre uniformele fiecărei națiuni (apropo, n-ar fi fost rău dacă aceste uniforme ar fi avut diferențe mai mari între ele).



Foarte puţine jocuri oferă spaţii largi de genul celor din Battlefield 2.





Comandantul este centrul de greutate al echipei. El poate vedea cel mai bine situaţia, poate cere unitătiţor de spionaj să releve anumite zone, poate paraşuta muniţie şi medicamente trupelor sale sau chiar comanda bombardamente în anumite zone. De multe ori, chiar dacă nu dă ordine trupelor sau acestea nu prea îl ascultă, un comandant poate avea un impact foarte mare doar prin folosirea inteligentă a bombardamentelor şi paraşutărilor de muniţie (pe de altă parte, evident, cei care ascultă ordinele au prioritate atunci când au nevoie de ajutor).

Ordinele comandantului nu se duc la fiecare soldat în parte, ci sunt date detaşamentelor formate în cadrul fiecărei echipe. Un detaşament este un grup format din trei-patru jucători care se străduiesc să lupte împreună şi sunt conduşi de un ofiţer. Poate părea complicat, dar în realitate ceea ce face acest sistem este tocmai să simplifice totul. În momentul în care faceţi parte dintr-un detaşament, jocul devine dintr-o dată mult mai clar şi mai puţin haotic. Puteţi vedea pe hartă care este obiectivul detaşamentului şi unde sunt ceilalţi. Puteţi vorbi cu ofiţerul pentru a vă coordona acţiunile. Puteţi chiar alege ca după o eliminare să reveniţi în acţiune nu într-unul din locurile de respawn prestabilite, ci chiar alături de ofiţer, în miezul evenimentelor. Realmente, intrarea într-un detaşament pentru prima dată dă acea senzaţie de "am fost orb, dar acum văd" care vă va face să nu mai doriţi să jucaţi pe cont propriu după aceea.

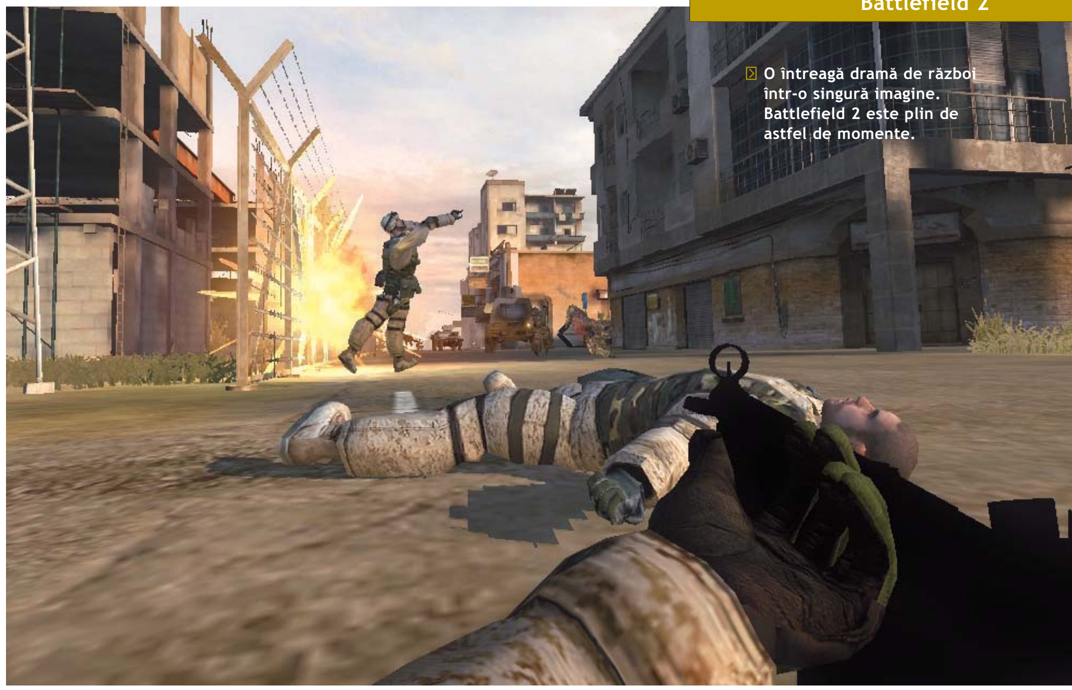
Din păcate, tot ca şi în jocurile precedente, trebuie să vă obişnuit cu ideea că nu toată lumea vrea să joace serios. Nu au dispărut indivizii care sunt în stare să-şi elimine propriii coechipieri pentru a le lua vehiculele, la fel cum nu au dispărut nici cei care refuză să-i aştepte pe ceilalţi să se suie alături de ei în vehicul, preferând să facă pe eroii sau să alerge alandala, fără o idee precisă despre cum decurge bătălia. Sau cei care insistă să ia ei avioanele, deşi abia sunt în stare să le menţină în aer şi nu se pune nicidecum problema să poată executa un bombardament. Nu a dispărut nici un gen de nesuferit care exista până acum şi poate era absurd să mă aştept la aşa ceva. Dat fiind că nu există nici o metodă de a căuta jucători pe care-i cunoaşteţi deja, tot ce pot să vă recomand este să identificaţi câteva servere pe care se adună de obicei mai mulţi oameni care vă plac şi să le folosiţi preponderent pe acestea. Jocul nu devine subit frustrant atunci când echipa nu este pe aceeaşi lungime de undă, dar este bine dacă puteţi avea alături măcar doi-trei oameni cu aceeaşi părere despre cum ar trebui să decurgă lucrurile. Iar un medic dispus să alerge printre gloanţe pentru a-şi salva camarazii este nepreţuit.



De altfel, unul dintre aspectele care fac jocul atât de longeviv este şi varietatea uriaşă de posibilităţi. Iniţial tentaţia este aceea de a fi un luptător simplu, dar apoi veţi dori cu siguranţă să experimentaţi cu diversele roluri şi diversele vehicule, pentru ca mai apoi să vă doriţi deja să vedeţi cum vi se potriveşte chir poziţia de comandant sau ofiţer. Dintre roluri, cel de lunetist mi se pare cam neatrăgător pentru că arma cu lunetă este cam slabă şi mai este nevoie şi de o groază de atenţie pentru a nu fi descoperit, dar majoritatea celorlalte (sunt şapte cu totul) sunt interesante într-un fel sau altul. Forţele speciale pot distruge artileria şi radarele inamice cu explozibil, inginerii pot repara vehiculele din mers şi aşa mai departe. Spre deosebire de Battlefield Vietnam, aici nu există diferenţe de armament

RĂZBOI NECONVENŢIONAL

Războiul este un lucru serios, dar uneori oamenii mai vor să se şi destindă, aşa că mulţi dintre jucătorii de Battlefield ajung să aibă şi alte preocupări în timpul jocului, în afară de dorinţa de a câştiga. Cascadoriile reprezintă deja o cultură în sine şi pot varia de la simple salturi cu maşinile peste platformele plasate în mod conştient chiar de producători până la tentative de realizare a unor premiere care mai de care mai ciudate, cum ar fi înghesuirea a cinci vehicule într-o zonă inaccesibilă în mod normal. Un alt "sport" este lansarea în aer a vehiculelor cu ajutorul explozibililor şi a pantelor cu o înclinaţie favorabilă. Există chiar şi servere speciale pentru cascadorii, pentru a nu-i încurca pe cei care vor să joace competitiv. Pentru Battlefield 2 şi Battlefield Vietnam există şi mod-uri dedicate celor care vor să realizeze cascadorii, dar în acest moment nu mai există nici un server care să le ruleze.


O întreagă dramă de război într-o singură imagine. Battlefield 2 este plin de astfel de momente.





Dacă vreţi să fiţi apreciaţi de colegii de echipă, nu-i lăsaţi să meargă pe jos atunci când puteţi să le oferiţi o călătorie cu tancul.

între cele trei facţiuni, dar cred că este mai bine aşa, nu se mai discută la nesfârşit cine este avantajat şi de ce.

Singura parte de la care mă aşteptam să fie îmbunătăţită şi este în continuare foarte dubioasă este browser-ul de servere. Nu numai că se blochează frecvent pentru secunde bune, dând impresia că jocul şi-a dat duhul, dar este şi foarte greoi şi lipsit de multe opţiuni care ar fi făcut găsirea unui server potrivit mai uşoară. Chiar nu pot să înţeleg cum a treia ediţie a unui joc de multiplayer poate avea astfel de probleme. Pe deasupra, primul patch, care trebuia să rezolve măcar parţial problemele browser-ului, s-a dovedit a cauza unele chiar mai mari şi a trebuit eliminat. În final, EA a lansat un al doilea patch, care pare să ajute într-adevăr browser-ul să se comporte mai rezonabil.

Şi ce este grozav la Battlefield 2 e că lista de avantaje nici nu se opreşte aici. În curând vor apărea şi mod-urile serioase (momentan sunt puţine şi simple, există de exemplu unul care face jocul ceva mai realist), care vor ajuta la menţinerea interesului după ce jocul şi hărţile sale îşi vor pierde din elementul de noutate. După care vor urma cu siguranţă expansion pack-urile oficiale, cu noutăţile lor. Plictiseala nu este niciodată o problemă în universul Battlefield.



Bogdan Bridinel

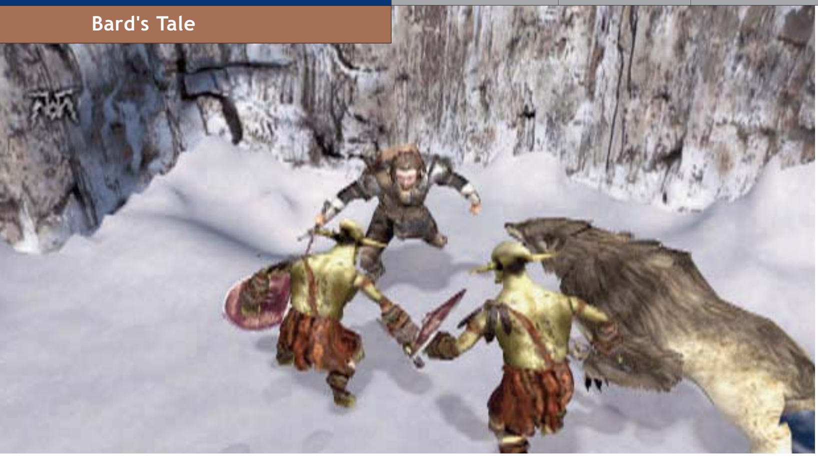
PRO
- multă varietate în ceea ce pot face jucătorii pe câmpul de luptă
- bătălii de mari dimensiuni, care oferă un spectacol impresionant
- sistem excelent de organizare a echipelor

CONTRA
- browser de servere lent şi cu probleme
- single player simplist, conceput doar ca antrenament pentru multiplayer
- uniforme cam prea asemănătoare

JOCURI ALTERNATIVE
- Battlefield 2
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty: United Offensive

VERDICT
În continuare cel mai bun la ceea ce face. Dacă războiul ar fi aşa, m-aş înrola azi.

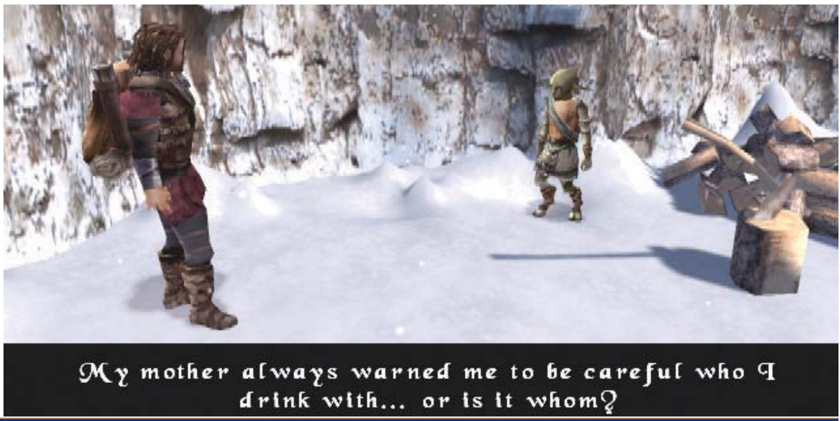
9





Brian Fargo încearcă o reîntoarcere la origini cu un RPG faimos acum peste un deceniu. Rezultatul este dezamăgitor.





PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** INXILE ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** HTTP://WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM/

BARD'S TALE

Un joc banal disimulat într-o parodie excelentă

CHIAR DACĂ ASEMENEA MIE AŢI RATAT ACEASTĂ serie antică, dar destul de renumită de RPG-uri, tot ar fi trebuit să auziţi de Brian Fargo, cel care a decis să o readucă la viaţă. Fost director executiv la defunctul Interplay, Brian Fargo este un nume care a apărut în diverse calităţi pe "genericul" a numeroase jocuri celebre: Fallout Tactics, MDK 2, Giants: Citizen Kabuto, Messiah, Sacrifice, Redneck Rampage, Earthworm Jim, Lost Vikings şi Battle Chess, dacă este să le numesc doar pe cele mai importante.

După ce Interplay s-a dus la fund, Brian Fargo şi-a fondat propria companie, InXile Entertainment, alături de care s-a întors la origini, reeditând într-un registru comic seria Bard's Tale. În mod paradoxal însă, deşi au cumpărat drepturile pentru numele de Bard's Tale, InXile Entertainment nu au achiziţionat şi drepturile pentru restul elementelor care compuneau respectivul univers (personaje, locaţii etc.).

Astfel se face că jocul nu are decât o legătură vagă cu vechea serie Bard's Tale, ceea ce este destul de irelevant, pentru că oricum majoritatea nu ne-am intersectat cu jocurile respective.

Jocul îşi dezvăluie spiritul parodic încă de la început, satirizând unul din cele mai iritante clişee ale RPG-urilor, în speţă omorâtul de şobolani. Sper că şi cei care au făcut tutorialul de la Everquest 2 s-au simţit vizaţi de această ironie.

Cunoscut doar ca "Bardul", personajul principal este un aventurier fără scrupule, ale cărui principale pasiuni în viaţă sunt banii şi femeile. Încetul cu încetul, el ajunge să fie implicat în salvarea unei prinţese, ceea ce se potriveşte bine cu ţelurile sale existenţiale. Spre deosebire de tiparul generic al bardului din RPG-uri, ale cărui cântece au rolul de a îmbunătăţi performanţele coechipierilor sau de a le submina pe cele ale inamicilor, cântecele Bardului din jocul de faţă conjură diverse creaturi care să îl ajute în luptă, ceea ce îl apropie mai mult de arhetipul de Summoner decât de cel de "lăutar".

Interfaţa de conjurare a creaturilor foloseşte un sistem destul de dubios, ce mi-a adus aminte de metoda de control a unităţilor din Sacrifice. Pentru fiecare creatură trebuie apăsată o anumită secvenţă de butoane, abordare care se potriveşte mai mult pe consolă decât pe PC. Jocul a apărut mai întâi pe PS2 şi Xbox, dar asta nu înseamnă că nu mi-aş fi dorit o adaptare mai prietenoasă pe PC.

Lupta suferă şi ea în opinia mea de o mecanică defectuoasă, pentru că personajul nu blochează automat, neutralizarea atacurilor inamice necesitând intervenţia jucătorului la momentul potrivit. Poate unora li se pare mai interesant şi mai imersiv aşa, dar mie mi s-a părut frustrant. Am descoperit că prefer luptele în care rezultatul este dictat de abilităţile personajului pe care mi l-am ales şi nu de numărul de click-uri sau apăsări de taste.

Iar chiar şi cei mai masochişti care preferă să se blocheze singuri cred că vor fi iritaţi de sistemul de healing, care a fost gândit cu picioarele.

Problema cu luptele în general este că în momentul în care jocul se îndepărtează de zona RPG clasic, cu misiuni care necesită un pic de gândire, cu interacţiune socială şi dialoguri amuzante, ajunge într-o zonă hack-and-slash, cu peşteri, pivniţe şi alte locuri dubioase care devin rapid monotone şi fac ca jocul să îşi piardă tot farmecul. Mai ales când muriţi aiurea şi vă loviţi de sistemul de save-points tipic de consolă.

Spectrul hidos al jocurilor de consolă portate îşi arată colţii şi în cazul graficii, pentru care InXile au achiziţionat engine-ul Snowblind, folosit în cazul unor jocuri de consolă gen Baldur's Gate: Dark Alliance sau Champions of Norrath. Care este depăşit complet şi, deşi jocul arată chiar bine pe alocuri, în mare parte este subminat de personaje lipsite de detaliu şi de texturi care văzute de aproape seamănă cu un pilaf de pixeli. Bard's Tale este prea adesea lipsit de claritate încât întreaga experienţă de joc pare întrucâtva "defocalizată", personajele se pierd în decor şi chiar şi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







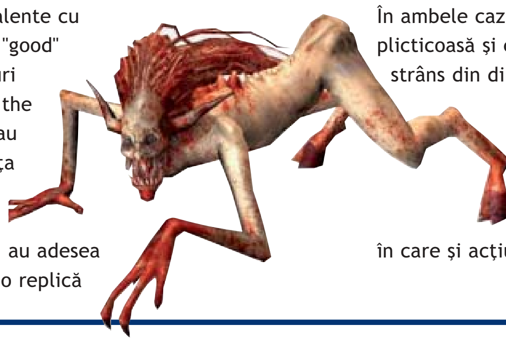




elementele acestuia nu reușesc să iasă în evidență individual, ci doar ca mase amorfe. O dezamăgire din acest punct de vedere.

Tot criteriile dubioase ce guvernează jocurile de consolă pot fi învinovățite pentru sistemul de inventar simplificat până la extrem, ce transformă automat în monede de aur orice obiect pe care îl găsiți și este mai "slab" decât ce aveți deja echipat. Personal sunt un fan al RPG-urilor orientate pe obiecte, ca să zic așa, și acumularea și gestionarea de obiecte care de care mai interesante mi se par o plăcere, nu o corvoadă. Din păcate, obiectele din Bard's Tale, sunt doar marginal mai interesante decât o gamă de Longsword+1, Longsword+2 și Longsword+3 dintr-un joc AD&D.

Revenind la aspectele mai plăcute, este interesant de menționat sistemul de dialoguri aflat la dispoziția Bardului. La fiecare discuție aveți de ales între replici "nice" și "snarky", care sunt teoretic echivalente cu alegerile între "good" și "evil" în jocuri gen Knights of the Old Republic sau Fable. Diferența este că în Bard's Tale ambele alegeri au adesea drept rezultat o replică



amuzantă și că de cele mai multe ori este greu de spus ce efect va avea o opțiune sau cealaltă, în sensul că uneori tupeul și cinismul vă vor fi mai de ajutor decât politețea sau invers, dar nu veți descoperi acest lucru decât la ceva timp după ce ați făcut alegerea respectivă, când efectele ascunse devin în sfârșit vizibile.

Un lucru bun este că nu puteți efectiv să ratați realizarea unei misiuni, pentru că orice rezultat ați obține la final este acceptabil. Totul este să nu muriți. Teoretic jocul poate fi terminat în 10-15 ore, dar din cauza sistemului de salvări și a implementării defectuoase a healing-ului această durată este prelungită în mod artificial. Așteptați-vă să muriți destul de des în a doua jumătate a jocului.

Pentru a trage și o inevitabilă concluzie, am jucat Bard's Tale pentru dialoguri la fel cum am jucat jocurile din seria Final Fantasy pentru filme. În ambele cazuri mecanica de joc mi s-a părut plicticoasă și chiar iritantă pe alocuri, dar am strâns din dinți și am suportat-o.

Dar dacă tragem linie și adunăm bilele negre și pe cele albe, dă cu minus. Bard's Tale ar fi putut fi un joc mult mai bun și dovedește din păcate că este greu să faci un joc în care și acțiunea, și povestea să fie de calitate.

Adrian Dorobăț

INGREDIENTUL MINUNE: SINERGIE VOCALĂ

Toate dialogurile din Bard's Tale sunt vorbite, ceea ce ar trebui să fie un standard de facto pentru toate RPG-urile în opinia mea, dar din păcate nu este. Dar ce este cu adevărat impresionant la replicile care ocupă mare parte din cei 7GB de instalare ai jocului este că sunt redate cu talent, actorii făcându-și fără excepție meseria în mod profesionist și conferind o personalitate aparte fiecărui personaj din joc. Dar cireașa de pe tort este schimbul mereu amuzant de replici între Bard, interpretat de Cary Elwes (cunoscut din excelentul film "The Princess Bride") și naratorul invizibil al poveștii, interpretat de Tony Jay, un actor cu o experiență impresionantă în interpretarea personajelor din jocuri (Galleon, X-Men Legends, Champions of Norrath, Lionhear, Armed&Dangerous, Legacy of Kain: Defiance, Freelancer etc.). Fiecare separat este un tezaur de satiră și umor, dar când interacționează sunt deja un deliciu. Meritul este și al scenariului bine scris, dar cred că cu greu ar fi putut fi găsite niște voci mai potrivite decât cele alese pentru Bard's Tale.

PRO

- umorul de calitate vă va împinge să continuați chiar și când vă plictisiți
- nu veți mai găsi prea curând un joc cu dialoguri vorbite și interpretate cu atât talent

CONTRA

- acțiunea în sine este monotonă și este subminată de un control greoi
- grafica învechită are potențialul de a-i irita pe cei mai pretențioși

JOCURI ALTERNATIVE

Bard's Tale

Icewind Dale

Summoner

VERDICT

Umorul este irosit în acest RPG cu o acțiune greoaie și destul de repetitivă.

6

În spatele unei idei simple se ascunde un joc mai complex decât la prima vedere.





Efecte magice, miere de albine și limba lipicioasă a lui Wik.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: REFLEXIVE ENTERTAINMENT • PUBLISHER: REFLEXIVE ENTERTAINMENT • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.WIKGAME.COM

WIK AND THE FABLE OF SOULS

La ce poate fi utilă o limbă lungă și lipicioasă?

CÂND M-AM TREZIT CU WIK pe birou, am crezut că-și bate cineva joc de mine. Eventual Bogdan, care, din cauza crizei de jocuri (tipică pentru această perioadă a anului), a apelat la o chestie care poate fi catalogată la prima vedere drept "joc stupid, companion pentru Solitaire, chestii pentru secretarele cu prea mult timp liber la dispoziție". Ei bine, nu-i chiar așa. Wik a adunat o grămadă de premii la Independent Games Festival și este surprinzător de inovator pentru un joc care poate fi jucat doar cu mouse-ul.

Wik este o creatură ciudată, o combinație între Gollum și o broscuță cu ochi imenși, aurii, ca de animal împăiat. Iar cel mai mare atu al său este limba extensibilă, cu ajutorul căreia se poate agăța sau poate prinde diverse creaturi. Și știu că nu este frumos să scuipi, dar Wik asta trebuie să facă pentru a trece cu succes prin cele 120 de niveluri ale modului principal de joc. În aventura sa, Wik este însoțit de Slotham, o creatură la fel de ciudată, cocoșată, care trebuie hrănită cu un fel de viermișori (grubs) răspândiți în nivel. Dacă ar fi fost numai atât, ar fi fost evident mult prea simplu. Diverși gândaci vor concura cu Wik pentru viermișori, iar el trebuie să-i recupereze, scuipând ori conuri de brad, ori alte insecte adunate cu limba, pentru a alunga prădătorii. Și, mai mult, Slotham se mișcă, încet, dar sigur, spre marginea ecranului și dacă dispare nivelul trebuie reluat. Singura metodă de a-l încetini este să-l hrăniți cu miere, care poate fi colectată prin aceeași simplă metodă: cu limba.

Cea de-a doua abilitate a lui Wik este reprezentată de salturile care îl ajută să se deplaseze mult mai repede pe ramurile copacilor sau pe platforme.

Pentru că până la urmă avem de-a face cu un joc în care contează cel mai mult precizia cu care controlați mouse-ul. S-ar putea să vă ia ceva timp să vă obișnuiți, unele niveluri sunt de-a dreptul frustrante, dar m-a distrat să văd o ciudățenie atârnată de limbă, colecționând insecte și apoi scuipându-le pe post de proiectile. Mai există și diverse power-up-uri care îl ajută pe Wik să încetinească timpul sau alungă toate insectele, toate realizate la o calitate vizuală uimitoare pentru acest gen de joc.

În afară de modul Story, mai există și Challenge, unde în mod sigur va trebui să intrați doar dacă stăpâniți la perfecție controlul lui Wik. Aceste niveluri sunt mult mai rapide și în același timp mai tactice, nu știu dacă a existat vreunul pe care să-l pot termina din prima încercare, altele chiar cu ajutorul soluției ce este oferită după ce ratezi de trei ori finișul. Din nou frustrant, ba chiar uneori îmi dădea impresia că puneam mâna pe mouse pentru prima dată și habar n-aveam ce să fac cu el.

Totuși, este ciudat cât de mult te poate captiva un astfel de joc, într-o epocă a graficii ultradetaliate, 3D, efecte peste efecte și cerințe de sistem care dau palpitații. Ei bine, Wik nu cere foarte mult, dar are o grămadă de oferit, pentru că a ajuns să-mi fie plăcut animăluțul cu limbă elastică, picioare și agilitate de broască și cu o poveste simpatică, chiar dacă expusă în mare parte doar în text. Nu că prin acest joc o să-mi schimb total părerea despre acest gen de puzzle-arcade care în esență este bun doar pentru trecut vremea când nu ai absolut nimic de făcut (sau te prefaci că ai), dar Wik demonstrează că poți să-ți pui mintea la contribuție și atunci când atârni în limbă de trunchiul unui copac.

Anda Drăgnuță

VERDICT

Captivant și în același timp enervant, ceva mai mult decât un joculeț gen Solitaire

8

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 733MHz, 128MB RAM, 16MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1





Şi aşa a dispărut specia dinozaurienilor...



De la benzile desenate la film şi apoi la joc

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** BEENOX • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.F4THEGAME.COM

FANTASTIC FOUR

Spaţiul cosmic ascunde multe surprize.

ÎNCĂ O ADAPTARE INTERACTIVĂ după o producţie cinematografică, la rândul ei inspirată din benzile desenate similare ce fac parte din încărcatul univers de supereroi Marvel. Întâlnite cel mai des pe console, jocurile de această factură nu se împacă prea bine cu PC-ul, cu tipul lui de control sau cu lipsa posibilităţii de a salva în timpul unui nivel, iar Fantastic Four nu este o excepţie.

Dar să facem cunoştinţă şi cu cei patru fantastici atât de bine instalaţi în titlu: liderul echipei este Reed, un fel de om-elastic cu pumni-ciocane; Sue Storm manifestă puteri defensive de tip invizibilitate sau scut energetic, iar fratele ei, Johnny, se transformă într-o minge de foc plutitoare; iar Ben este The Thing (fără nici o legătură de rudenie cu Mânuţă din Familia Addams), o creatură din piatră. Cei patru ajung în această situaţie în urma unei furtuni cosmice şi decid să ajute omenirea, dacă tot s-au trezit în posesia abilităţilor menţionate. Evident că din ecuaţie nu lipseşte şi răufăcătorul absolut, Dr. Doom, ajutat de tot felul de monştri, monstruleţi şi boşi de nivel.

Ca şi la alte multe alte titluri, portarea de pe consolă distruge mare parte din plăcerea de a trece prin niveluri eliminând fără milă tot ce are faţă, spate, miros şi reflexie de inamic. Camera se zbate ca nebuna prin toate colţurile, ca alteori să rămână înţepenită undeva în mijlocul încăperii. Iar la control, pe măsură ce abilităţile eroilor cresc, o să vă treziţi cu un cearşaf de combinaţii de taste şi mouse pentru a duce la bun sfârşit mişcările. Plus că meniul de configurare al tastelor nu poate fi accesat în timpul jocului, iar indicaţiile de pe monitor se rezumă la pictograme. Aşa că, aveam eu la dispoziţie 10-20 de combo-uri pentru fiecare erou, dar cu ce-am greşit să-mi stresez creierul ca să le învăţ pe de rost? Cu nimic, aşa că nu m-am chinuit să le reţin, oricum AI-ul inamic nu străluceşte prin inteligenţă ca să justifice un asemenea efort cerebral.

La categoria chestii mai demne de luat în seamă trebuie remarcat că există un mod cooperativ, chiar dacă doar pentru doi jucători (nu patru, aşa cum totuşi ar fi fost mai logic). Şi mai puteţi debloca şi un conţinut bonus destul de bogat, cu artwork-uri şi schiţe din joc, copertele benzilor desenate originale sau interviuri cu actorii din film (ale căror voci sunt şi în joc), iar dacă rezistaţi şi terminaţi jocul pe ultimul nivel de dificultate, mai există şi două niveluri speciale.

Totuşi, chiar şi cu bonusuri şi cu mod cooperativ, Fantastic Four are o tendinţă serioasă de a scoate peri albi. Să mai zic şi de imposibilitatea de a salva în timpul misiunilor (tipic pentru un joc de consolă, dar, dragi producători, aici ar fi vorba de PC...) sau de a trece peste secvenţele cinematice, destule bug-uri grafice (deşi efectele luminoase şi de particule sunt drăguţe), relativa ineficienţă a unora dintre eroi şi puterea prea mare a altora şi aş mai enumera, dar se termină pagina.

Până la urmă, Fantastic Four nu este chiar un coşmar, ca alte portări similare (să zic Spider-Man 2, să nu zic...), dar putea fi mult mai bine. Jocul suferă de problemele tipice transferului de pe consolă pe PC, dar pentru o perioadă scurtă de timp este o experienţă relativ satisfăcătoare.

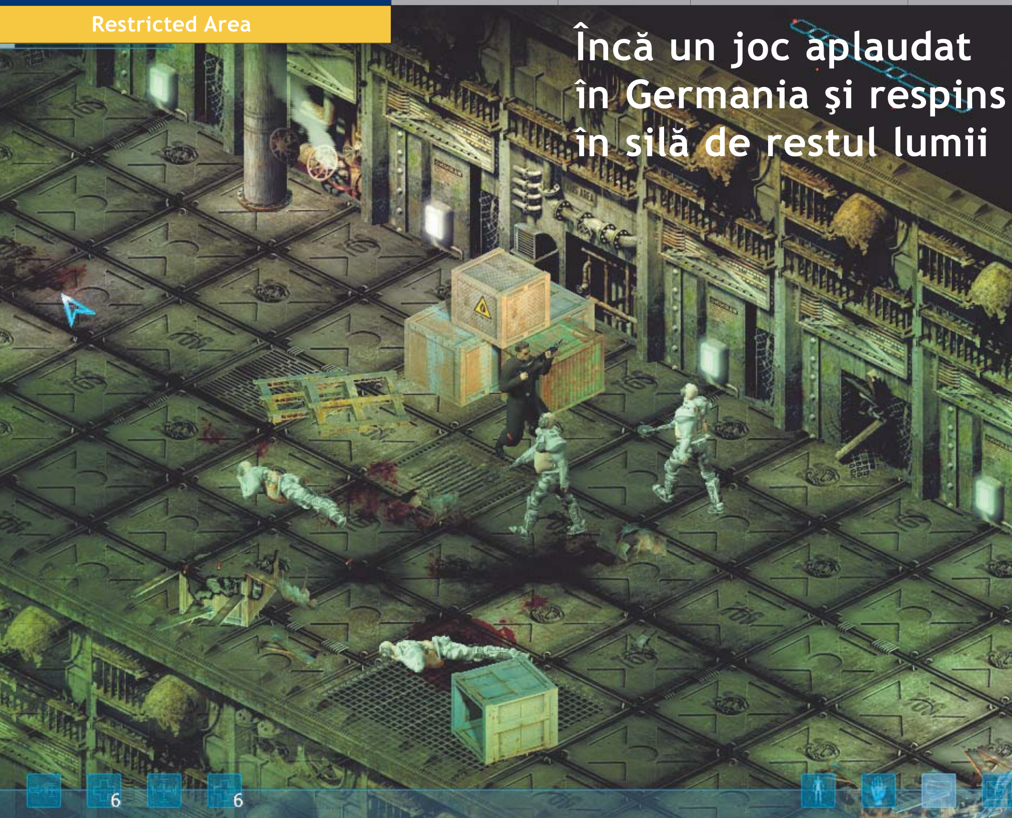
Anda Drăgnuţă

VERDICT

În nici un caz fantastic, dar mai decent decât alte titluri de aceeaşi factură

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (ACELAŞI SISTEM)



Încă un joc aplaudat în Germania și respins în silă de restul lumii



Zona interzisă sau cum să alergi de nebun printr-un oraș pustiu alcătuit dintr-o singură stradă



PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** MASTER CREATING • **PUBLISHER:** WHIPTAIL • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.RESTRICTED-AREA.NET

RESTRICTED AREA

Lumea apocaliptică de peste 78 de ani

IMAGINAȚI-VĂ CE S-AR ÎNTÂMPLA dacă am lua Diablo și l-am combina cu Fallout. Ar ieși ceva superb, teoretic, cu acțiunea frenetică din primul și viitorul întunecat, apocaliptic din cel de-al doilea. Dar a ieșit doar Restricted Area, care se pare că a fost realizat doar de doi oameni și care aduce mai mult a omagiu retro decât a joc din 2005, pe care să-l mai și plătiți.

Astfel că avem un viitor postapocaliptic și cam cyberpunk, în care patru personaje au o vendetta personală împotriva unei corporații care se ocupă cu tot felul de modificări genetice și experimente secrete. Sau cel puțin cam asta am înțeles eu, pentru că din două secvențe cinematice și câteva dialoguri dezlânate nu se face o poveste. Fiecare personaj are o abilitate specifică și jocul este mai greu sau mai ușor, în funcție de eroul ales. Cu Johnson (un fel de Neo cu manta de piele și ochelari de soare pentru a-și feri ochii de întunericul din subterane) este cel mai simplu, la extrema cealaltă aflându-se Jessica, echivalentul unui hacker. Între, îi avem pe Kenji, înarmat cu o katana, și pe Victoria, dotată cu ceva puteri psihice dubioase.

Nici o problemă până aici, dacă misiunile n-ar fi fost atât de generice, luptele - mereu și mereu același tipar, iar nivelurile, generate aleatoriu, dar dintr-o gamă care nu depășește cinci-șase modele. În afară de linia principală a presupusei povești, există și misiuni separate, utile pentru câștigat experiență, obiecte și reputație. Indiferent de misiune, lucrurile merg cam așa: un nivel de suprafață unde trebuie măcelăriți niște uriași și niște zombie (cu sau fără shotgun) și nivelul subteran (de obicei laboratoare secrete unde se presupune că se desfășoară experimente bizare, dar care sunt pline doar cu lăzi prăfuite și resturi), populat cu mutanți, mutanți grași, cyborgi grași (cu sau fără shotgun), alți zombie (cu sau fără shotgun) și, ocazional, niște gărzi mai speciale. Iar mutanții sunt la fel de proști pe cât sunt de grași, pentru că lupta merge pe sistemul "înainte, omorât, fuga înapoi, înainte, omorât" și tot așa. AI-ul n-a auzit nici de fugă, nici de retragere, inamicii fiind copleșitori doar în măsura în care sunt mereu cu cel puțin trei niveluri mai sus ca experiență față de eroul jucătorului.

Partea de RPG merge ceva mai bine, fiecare personaj având un arbore de abilități specific. Nu toate puterile sunt neapărat utile (dar trebuie luate pentru a avansa înspre vârful piramidei), iar unele n-am văzut să aibă vreun efect. Armurile și amuletele au fost înlocuite cu părți ale corpului modificate cibernetic. Vrei un picior nou sau o mână, se rezolvă pe loc, n-ai nevoie de spital. Se găsesc și inimi și creiere, probabil că în 2083 omenirea va fi inventat o metodă de a-ți scoate creierul pentru a te lăuda în fața amicilor cu numărul de circumvoluțiuni. Oricum, nici o modificare nu se vede grafic. Pot spune că aspectul vizual este prost și tinde spre îngrozitor dacă ai nefericita inspirație de a folosi zoom-ul. Vreo două efecte, pe ici pe colo, mai luminează subteranele și mutanții împrăștie sânge pe toți pereții, dar cam aici se oprește evoluția tehnologică. Dacă mai amintesc și de sunetul și vocile mediocre și o traducere cel puțin bizară uneori din germană, sigur n-o să vă mai intereseze că misiunile aleatorii se pot juca și într-un ultrasimplist mod cooperativ.

Restricted Area lasă sentimentul unui proiect umil, mai ales dacă ne gândim că a trecut de mult epoca în care un joc era făcut de doar doi oameni și mai avea și succes. Astfel că poate doar RPG-iștii din vechea școală Diablo (primul, nu al doilea), Fallout sau Shadowrun să fie interesați de o întoarcere în timp.

Anda Drăgnuță

VERDICT

N-am nimic împotriva clonării, dar măcar să fie făcută decent.

5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (LAN, ONLINE)


SONY
POWER
HOLD
PSP

Acclaim a dat faliment, dar unul dintre jocurile sale a fost salvat de THQ. Este vorba despre Juiced.







Opțiunile de modificare a mașinilor nu sunt la fel de variate ca cele din NFS Underground.

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** JUICE GAMES • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.JUICED-RACING.COM

JUICED

Un nume ciudat pentru o clonă de Need for Speed Underground

LA FEL CA MOARTEA ȘI TAXELE, este inevitabil ca un joc de succes să fie urmat de o serie de copii, iar Juiced este pentru Need for Speed Underground ceea ce Restricted Area este pentru Diablo, iar Will Rock este pentru Serious Sam. Nu o tratare diferită a aceluiași subiect, ci o clonă cu acte în regulă și cu suficiente probleme încât să nu se poată ridica la înălțimea sursei sale de inspirație.

Lista de ingrediente sună cam așa: mașini obișnuite modificate spectaculos, curse (ilegale) pentru bani și respect, viteză, nitroxid, personaje ridicate direct dintr-un videoclip hip-hop, coloană sonoră alertă. Fiecare dintre aceste ingrediente suferă în felul lui și, chiar dacă nu s-ar putea zice că Juiced este un joc extraordinar de prost, la final tot dă senzația că nu există nici un motiv pentru care ar fi trebuit să fie făcut. Și mai ales nu există nici un motiv pentru care THQ să se fi deranjat să îl salveze și finanțeze după ce publisherul inițial, Acclaim, a ajuns la un faliment extrem de previzibil și pe undeva așteptat (pentru că, haideți să fim sinceri, nu prea existau perspective ca Acclaim să lanseze un joc bun în următorii zece ani).

Revenind la ingrediente și problemele lor, cel mai bine ar fi să o luăm pe rând. Mașinile sunt din oferta obișnuită de producții de serie care pot fi îmbunătățite prin adăugarea unor componente din oferta obișnuită de cauciucuri speciale, frâne speciale și alte lucruri la fel de speciale, care le fac să meargă mai bine și să arate mai spectaculos. Lista de componente nu este însă la fel de generoasă ca în cazul lui Need for Speed Underground și în orice caz nu conține nimic ieșit din comun. Aspectul mașinilor se leagă și de partea cu respectul, pentru că unii dintre participanții la cursele ilegale despre care este vorba apreciază un adversar cu o colecție frumoasă de mașini.

Respectul este important, pentru că de el depinde dacă jucătorul este invitat la cursele organizate de un anumit grup. Alte curse sunt limitate la deținătorii unor anumite categorii de mașini, în timp ce unele sunt numai pentru cei care au un întreg echipaj la dispoziție. Jucătorul poate angaja piloți și-i poate chiar pune să participe la curse pe cont propriu (din păcate, respectivele curse trebuie urmărite de la un capăt la altul, ceea ce este foarte plictisitor), dar mai ales îi poate folosi în cursele pe echipe, în care câștigă echipa care are prima toți piloții dincolo de linia de sosire. Toate acestea ar putea părea OK, dar problema este că totul se măsoară în bani. Participarea la unele curse costă. Repararea mașinii după curse costă la rândul ei. Pariurile aduc respect și bani atunci când sunt câștigate, dar pagube serioase când sunt pierdute. Iar cursele nu pot fi reluate de la început, rezultatul primei încercări este cel final. Asta în condițiile în care de obicei jucătorul nu știe traseul și în care fizica mașinilor, ca să trecem și la alt ingredient, nu este tocmai genul care nu pune probleme nimănui. Mașinile derapează foarte ușor la viteze mari, chiar dacă aceste viteze sunt mai mult vizibile pe cadranul vitezometrului decât în spectacolul de pe monitor. Chiar și efectul declanșării nitroxidului arată ca o copie ieftină a celui din Need for Speed Underground.

După cum spuneam, totul este completat de o intrigă plină de indivizi care zic "yo, dog" în loc de "bună ziua" și de o coloană sonoră rock-light, destul de rar antrenantă. Dar, chiar dacă ar fi fost mai bine implementat, tot rămânea faptul că întreg conceptul este greșit, pentru că este prea ușor să ajungi până la jumătatea jocului numai pentru a-ți da seama că trebuie să o iei de la capăt, din cauză că nu mai dispui de bani ca să avansezi. O mare ironie, dat fiind că practic asta s-a întâmplat și cu Acclaim.

Bogdan Bridinel

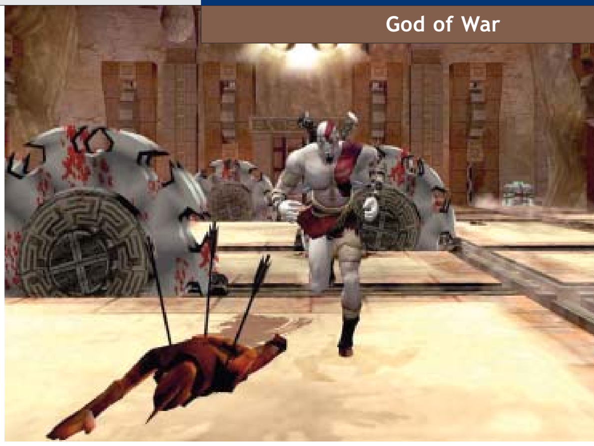
VERDICT

Dacă acesta este cel mai bun joc pe care Acclaim îl avea în plan, falimentul său este explicabil.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 933MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (ONLINE)







PREŢ: 41.9€ • **PRODUCĂTOR:** SCEA • **PUBLISHER:** SCEE • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://US.PLAYSTATION.COM

GOD OF WAR

O poveste pe care sigur n-aţi citit-o în "Legendele Olimpului".

LA CÂT DE MULTĂ ATENŢIE SE ACORDĂ în acest moment viitoarei generaţii de console, nu m-aş mira ca mulţi să creadă că actuala generaţie este ca şi îngropată, deja uitată şi fără rost. Ceea ce este o prostie, pentru că mai este mult mai mult timp decât pare la prima vedere până în momentul în care generaţia următoare îşi va lua cu adevărat zborul, adică toate cele trei console vor fi lansate şi vor exista mai mult de cinci-şase jocuri pentru ele. Ca să nu mai spun că, tot admirând imaginile din jocurile viitorului, mulţi utilizatori de PlayStation 2 ar putea să nu observe că pentru consola lor a apărut deja un joc care, într-un fel, reprezintă viitorul. Pentru că God of War, v-o spun de pe acum, este un joc superb, demn de toate superlativele pe care sunt capabil să le înşir pe această pagină. Nu este revoluţionar, nu schimbă faţa industriei jocurilor, dar este atât de bine realizat încât aceste lucruri nu contează.

Stilul este familiar. Personajul principal, un spartan dur şi nemilos, cu o atitudine ţâfnoasă şi nici o urmă de amabilitate, este controlat de la persoana a treia şi are de întreprins acţiunile tipice pentru jocurile din acest gen, adică lupta cu monştri, rezolvarea de puzzle-uri logice şi trecerea unor probe de atletism neconvenţionale, care includ funii, platforme mişcătoare, ziduri cu lame în ele şi bârne suspendate la înălţimi ameţitoare. Dar încă de la început este destul de clar că God of War nu este un joc obişnuit. Faptul că arată mai bine decât orice alt joc de PlayStation 2 este remarcabil în sine, pentru că în acest moment consola are deja o vârstă, iar aspectul grafic al jocurilor pentru o anumită consolă evoluează în mod normal doar în primii ani de existenţă ai acesteia, atunci când producătorii încă învaţă cum să o folosească la maximum, dar poate mai remarcabil este cât de bine reuşeşte jocul să transmită sentimentul de aventură de proporţii epice, de spectacol grandios.

Din punct de vedere fizic, zonele din joc nu au dimensiuni ieşite din comun, dar decorurile se întind în jurul lor pe distanţe foarte mari şi sunt absolut impresionante. Un exemplu din partea de început este momentul în care, alergând printr-o Atenă devastată, eroul are ocazia de a-l vedea în valea din faţa oraşului pe însuşi zeul războiului, un uriaş care striveşte tot ce îi stă în cale. Mai târziu, în timp ce explorează un templu aşezat pe spatele unui titan, el poate vedea oraşul pe care l-a părăsit, încă arzând în zare. Sunt momente în care pur şi simplu ţi se taie răsuflarea, mai ales că muzica orchestrală, plină de forţă, contribuie şi ea din plin. Şi apoi vine faptul că este pur şi simplu o plăcere să joci God of War. Puzzle-urile sunt construite cu o minuţiozitate extraordinară pentru a nu încurca jucătorul şi a-i da şansa de a le rezolva în mod logic. Lupta se bazează pe o serie de combo-uri nu foarte greu de realizat, dar cu utilităţi tactice diverse, în combinaţie cu cele câteva atacuri magice, date de zeii favorabili eroului. Un element de originalitate îl reprezintă minijocurile specifice unor anumite tipuri de inamici, prin intermediul cărora eroul poate face acţiuni mai spectaculoase, cum ar fi să smulgă capul unei meduze. Există şi un sistem care emulează acumularea de experienţă din RPG-uri şi dă puncte care pot fi folosite în îmbunătăţirea atacurilor fizice sau magice. Perspectiva este bazată pe o cameră fixă cam limitativă uneori, dar întotdeauna bine amplasată pentru a arăta cea mai interesantă şi impresionantă perspectivă asupra scenei. Singurul defect real al lui God of War este însă scurtimea sa. Chiar dacă sunt de acord că este mai bine să faci perfect ceea ce poţi să faci decât să lungeşti un joc prin adăugarea unor secţiuni mai slabe, mi se pare că God of War ajunge puţin prea repede la deznodământ, abia depăşind bariera celor zece ore.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Grandios, plin de atmosferă şi furibund ca acţiune. De referinţă.

9

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

COMUNA ELECTRONICĂ

În cadrul programului de dezvoltare rurală "Satul informatizat", demarat la iniţiativa Uniunii Europene, s-a realizat o implementare experimentală de tehnologie a informaţiei într-o localitate izolată din România: satul Vaideei. Rezultatele nu au întârziat să apară.

***

"Sara pe deal, buciumul sună cu jale. Sub care salcâm m-aştepţi tu pe mine dacă l-a tăiat Moromete?", cugeta ca să îşi umple timpul Nelu al lui Mitroi cocoţat pe gard.

- Ileanăăăăă! strigă din nou către casa vecină.

- Ce-i mă? Ce-ai? veni replica.

- De ce nu răspunzi la buzz, fa?!

- Am treabă.

- Ce treabă, fa?

Răspunsul se lăsă aşteptat, aşa că Nelu trecu de pe gard în măr şi se cocoţă din cracă în cracă până pe pervaz.

- Ileanăăăă...

- Ce vrei, mă? Am treabă, n-auzi! zise Ileana, apărând la geam cu o figură hidoasă, albă ca laptele şi doi ochi plaţi şi verzi-gălbui.

- Haoleu, măiculiţă! icni Nelu şi se prăbuşi grămadă în grădină.

- Nelule, ce făcuşi, mă, scoală din răsaduri că dacă te vede mama nu mai scapi de gura ei! Iar te dă exemplu negativ pe forum.

- Ce-ţi făcuşi pe faţă, femeie, da-r-ar boala-n tine? gemu Nelu în timp ce se replia din straturile de legume.

- E o mască de frumuseţe, dacă vrei să ştii. Am găsit modul de preparare pe site-ul de la Formula AS. Conţine smântână şi castraveţi.

- Şi mămăliga când o pui? mormăi Nelu.

- Ce zici?

- Nimic, nimic. Vroiam să te întreb când mai mergem şi noi la pădure, ştii tu, să culegem fragi şi mure.

- Nu viu, mă, că zice pe ueadărcom că plouă săptămâna asta. Şi apa de ploaie îmi face părul să fie fragil.

Nelu scrâşni din dinţii corai.

- Bine, tu, atunci ne vedem duminică la horă.

- Bine, bine, să-mi trimiţi o invitaţie prin blututz ca de obicei şi ca să îţi rezervi un dans în agendă, zise Ileana şi se retrase în vastele ei apartamente.

Fluierând "Blowing in the Wind" sau ceva destul de asemănător, Nelu sări gardul pe partea către uliţă şi ateriză prin surprindere peste o mogâldeaţă care scotocea prin şanţ. Mogâldeaţa sughiţă apocaliptic şi se plie subit. Aplecându-se să vadă dacă mai respiră, Nelu descoperi că îl cocoşase pe Minitehnicus, un puştan de la Bucureşti în care se trezise brusc dorinţa de a-şi petrece vacanţa la bunici când auzise că le trece fibra optică cu download nelimitat prin curte.

- Ce faci, mă, aici? îl scutură lejer Nelu.

Minitehnicus oftă ca un compresor defect, după care se adună din şanţ şi zise cu o voce sfârşită:

- Mi-am pierdut o lentilă de contact. Acum şansele să o găsesc sunt nule. Viaţa la ţară mă deprimă complet. Momentul în care am decis să vin aici a fost cea mai mare greşeală a vieţii mele.

- Hai, hai, îl îmbărbătă Nelu, că nu e aşa de rău!

- Nu? începu Minitehnicus să se ambaleze. Azi dimineaţă mă duceam până la magazin să îmi iau baterii pentru aparatul foto când am luat aggro de la taurul comunal. Am încercat cu sprint, n-a mers, mi-am dat tricoul jos, deşi era verde, poate se lasă păgubaş. El nu şi nu. Am încercat să sar un gard, când m-a prins cu un crit de corn stânga, 150% damage, de m-am trezit direct pe prispă la surorile Răchită! Fără tricou şi ţinându-mă de fund. O situaţie cu adevărat de excepţie.

- Mda, zise Nelu, abţinându-se cu greu să nu râdă, trebuie să recunosc că nu îţi prieşte tocmai bine aici.

- Eşti sigur? întrebă sarcastic Minitehnicus. Am de ales între a sta în picioare următoarele două săptămâni sau de a mă duce să mă tratez la doctorul Petrache, care împarte tratamente citite pe Google. Baba Safta cred că încă mai ia supozitoare pentru că s-a dus să se plângă că n-aude cu o ureche. Dacă îi mai spun că mi-am şi pierdut o lentilă de contact, s-a zis cu mine.

- Hai să îţi fac cinste cu o tărie pentru mine şi o Cola pentru tine, îi propuse Nelu.

Morocănos, Minitehnicus renunţă să mai caute lentila de contact şi acceptă. Cârciuma din sat, redenumită Internet Café à la Campagne, unde clientela obişnuită se adaptase rapid la schimbările tehnologice. Un bătrânel vânjos spărgea o ceapă cu un harddisk extern, iar serverul era utilizat în mod eficient pentru a propti deschisă uşa de la intrare.

Nelu se mai amuză puţin privind cum Minitehnicus luă loc într-o rână pe jumătate de scaun, după care comandă o carafă de vin şi o Cola. Crâşmarul se întoarse cu nişte mousepad-uri elegante de sticlă ca suport pentru pahare. Pe al lui Minitehnicus cineva scrijelise cu briceagul: Marcel+Nuţi=Asl Pls. În mod normal ar fi trebuit să îl oripileze modul în care era adoptată tehnologia în Vaideei, dar era deja obişnuit.

- Iartă-mă oleacă, se scuză Nelu, care se gândea să îi dea un SMS Ilenei ca să îi propună totuşi să se întâlnească în spatele şurii în seara asta. Nu ştii de unde sare iepurele.

Pe când tasta la mobil însă se trezi cu o sumedenie de stropi pe ecran.

- Ptiu! şuieră prin salivă baba Safta. Unealta dracului, maică! Arde-v-ar focul cu drăciile voastre, că aţi umplut satul cu ele, de nu mai poate omul nici să moară liniştit!

Continuând să bolborosească, se îndreptă către ieşire. Nelu privi cu subînţeles către Minitehnicus.

- Stai liniştit, aşa face după o cinzeacă de ţuică.

- Eu zic să nu vorbeşti până nu te întâlneşti cu ea când ieşi noaptea până la privată şi descoperi că ţi-a săpat şanţuri în grădină căutând fibra optică.

- Trebuia să o trimiţi la culcare, zâmbi Nelu!

- Avea un topor, îi răspunse Minitehnicus cu o grimasă.

Rămas fără replică, Nelu mai luă o gură de vin.

- Vasileee! se auzi un răcnet de la etajul crâşmei. Du-te şi dă apă la vacă, vrei să moară de sete? Văd acilea pe uebchem că se agită săraca ca turbată.

- Da' tu de ce nu te duci, cucoană? răcni înapoi Vasile crâşmarul.

- Aştept un iemail de la Bucureşti, ţărane! veni replica.

Vasile încercă fără succes să emuleze un cazan sub presiune, după care smulse un mouse cu tot cu cablu din cel mai apropiat calculator şi mormăind ceva de "grijania" şi "parafleasca" începu să urce greoi pe scări. Sesizând ameninţarea, nevasta crâşmarului începu să ţipe:

- Vasileeeeee! Vasileee, să nu dai cu cablu' USB că lasă urmeeee! Bate-mă cu tastatura, până îi sar toate tasteleee, da' nu veni cu cablu' că plec la mama şi nu mai vorbim decât pe MeSeNeeeee....

Trezit de ţipete, un client care până atunci dormise cu capul pe masă aruncă o privire confuză în jur şi întrebă într-o românească stricată:

- Che se întâmplează aichi?! Vine inundatţii?

- Stai domol, mister, mai ia o ţuică, totul e în regulă, îl linişti Nelu. Apoi către Minitehnicus:

- Este observatorul de la Uniunea Europeană. Îi place mult în România.

Minitehnicus nu putu decât să fie de acord. Observatorul era îmbrăcat în ie şi iţari şi, într-un autentic stil local, avea la brâu în loc de centură un cablu IDE.

- Auzi, ştii ceva? îi zise lui Nelu. Dă-mi un pic telefonul tău, vreau să îmi sun părinţii să vină să mă ia acasă.


Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)
http://ro.lge.com, http://www.lge.com